PC PS2 XBOX

GamePro

Cold Fear

Project Snowblind

TÖBB MINT JÁTÉK

WWW.GAMEPRO.HU

2005/05.

Csak 298 Ft

Továbbá:

Darwinia

Tekken 5

Scrapland

Dead to Rights 2

Fight Night Round 2

Xbox 2 vs. PlayStation 3

Tények és talányok a 7 témájában!

Visszatért!

Sam Fisher nagyobb, hosszabb, vágatlan

Splinter Cell: Chaos Theory

Gran Turismo 4

Project Snowblind

Vírusok a mobilodon!
Fusson ki merre lát!

GameStar AJÁNLÁSÁVAL

9 771786 539008 05005

ÉLES, TERMÉSZETES, VALÓSÁGHŰ KÉPEK – O.I.S.

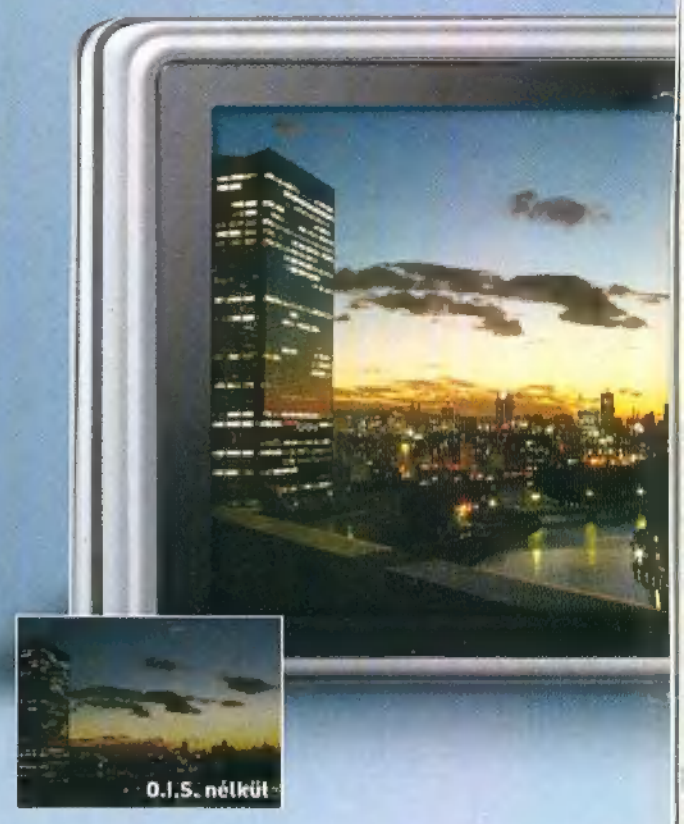
Zoom O.I.S.-sel*

Éles felvételek kézből a 12-szeres zoom használatakor.

Beltéri felvételek O.I.S.-sel*

Karakteres, természetes belső felvételek vaku használata nélkül.

Éjszakai felvételek O.I.S-sel*



Hangulatos éjszakai felvételek állvány használata nélkül.

O.I.S.: optikai képstabilizátor

Hihetetlen éles képek a legújabb technológiával: egy Lumix digitális fényképezőgéppel könnyedén úrrá lehet a rázós helyzeteken is. Az optikai képstabilizátorral felszerelt Lumix modellekkel állvány használata nélkül, hosszabb záridő alkalmazása mellett is éles, természetes színhatású képeket készíthet!

Egy kattintás a Lumixhoz:
www.panasonic.hu/lumix

Optikai képstabilizátor:

A Panasonic optikai képstabilizátor technológia teljesen optikai megoldást takar és a lencsetagok elmozdítása által fejti ki hatását. Mindez precíz kompenzációt tesz lehetővé és nem okozza a képminőség romlását.

LUMIX LEICA DC LENS MEGA O.I.S.

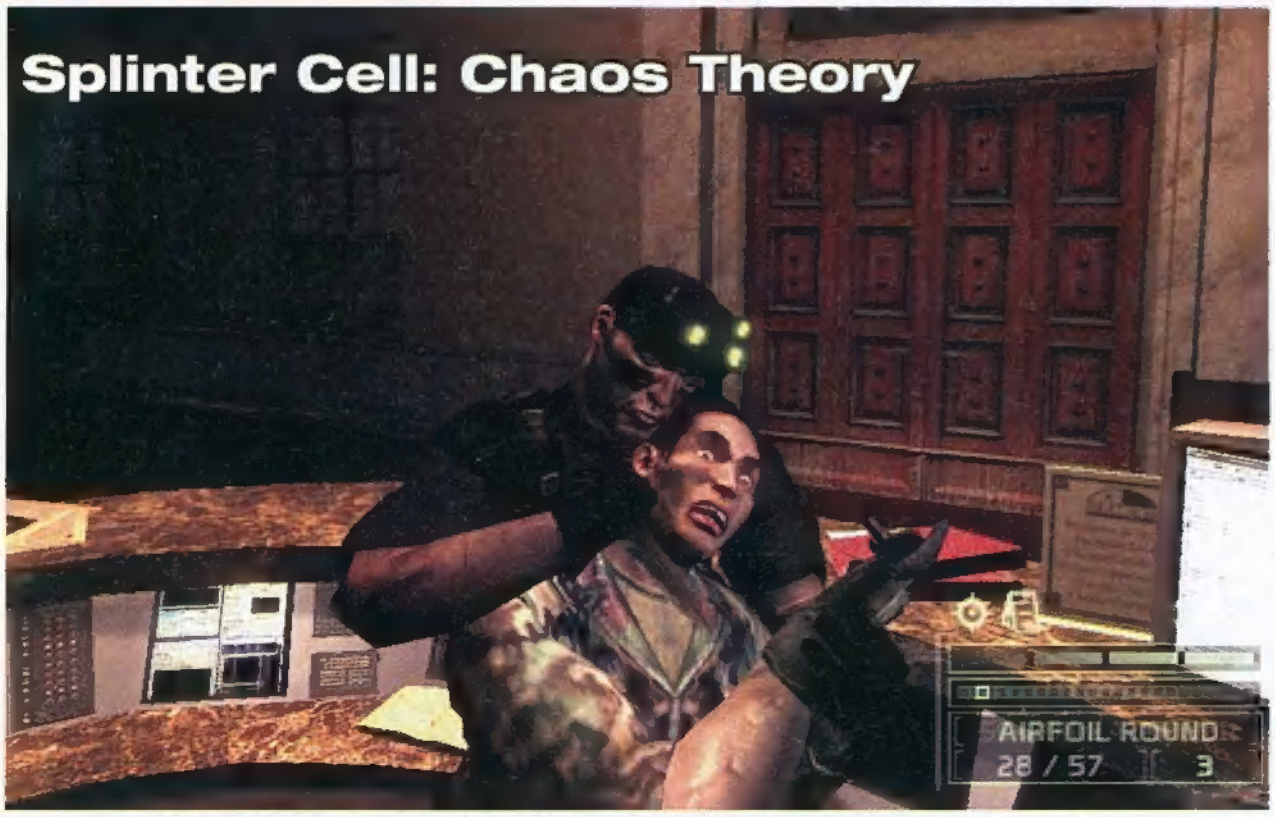
FZ20	FZ5	FX7	LZ2	LS1
5 megapixel 12-szeres zoom	5 megapixel 12-szeres zoom	5 megapixel, 6,3 cm-es LCD	5 megapixel, 6-szoros zoom	4 megapixel, 3-szoros zoom

Panasonic
ideas for life

*Az O.I.S. hatás szemléltető ábrázolása. Az eredmények a felvételkészítés körülményeinek függvényében változhatnak.

GamePro tartalom

Címlapsztori



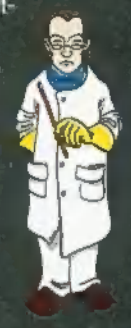
A 7 témája

Következő generációs konzolok

Ez + Az

8 | Levrov
16 | Dead to Rights II

Mi lehet ez?



Döbbent csend uralkodott a helységben. A feszültség tapintható volt. A GameProsok kicsiny kompániája körbeállta, s kidülledt szemekkel bámulta a Kérdőív-kiértékelő-kézi-készülék képernyőjét, ahol sorra jelentek meg az adatok.
S bizony-bizony, Kedves Olvasók, a képernyőn ott állt fehéren-feketén: Ti egy meglehetősen fogyasztható, sőt, kifejezetten kellemes sajtóorgánumnak tartjátok a GamePro-t! S emiatt szívünk repes az örömtől! Csak és kizárólag a mobil-rovatból szeretnétek kevesebbet látni a lapban.
Bontottunk is pezsgőt, betettük Spock Modern Talking kaziját, és konszolidált zenés-táncos mulatság keretében ünnepeltünk. Egyedül Aszpik volt kissé kedvetlen a mobil rovat miatt, ő végig arccal a fal felé táncolt, az állólámpa mellett a sarokban.
Másnap a szerkesztőségi értekezleten (igen, ilyen is van), mivel az olvasó szava szent és sérthetetlen, hogy máshogy dönthettünk volna, mint hogy ezentúl egy oldalon informálunk benneteket a mobil világ hireiről, s a felszabaduló oldalt játéktesztre fordítjuk! Aszpikot pedig vigasztaljátok meg, hogy nem is úgy van az, és attól Ti még szeretitek őt ☺!
Más: Sanyi ehéten szabin van, el kellett utaznia (a Levrovban 42 leírja, hogy hova és miért). Addig Feco helyettesíti. Fogadjátok őt meleg szeretettel! Sanyi jövő héten visszatér, addig pedig bírjuk ki valahogy nélküle!
Most pedig irány a GP ötödik száma, a felhozatal nem mindennapi: SC: CT, GT4, MVPB, FNR2, OMG, WTF, AFK, és a Tekken 5.
Ugye hogy ugye?
Találkozunk két hét múlva!
Dr. Proton

Játéktesztek

28 | Grand Turismo 4
30 | Scrapland
31 | Tekken 5
32 | Cold Fear
33 | Project Snowblind
34 | MVP Baseball
34 | Star Wolves
36 | Fight Night Round 2
37 | Act of War
38 | Darwinia
39 | Moment of Silence
39 | Chicago Enforcer

Élet/Stílus

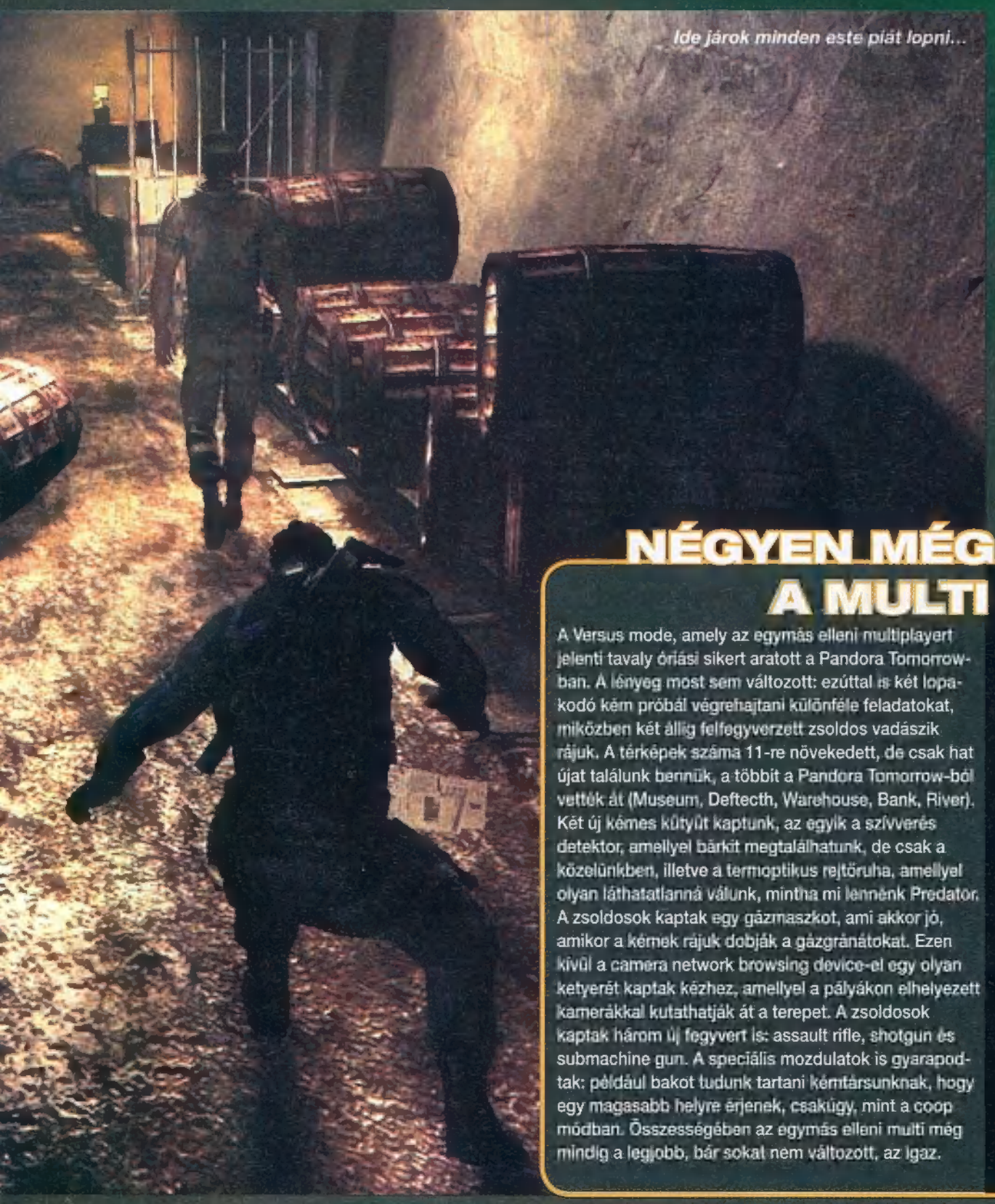
42 | Hi-tech rovat
46 | Mobil rovat
47 | Micsoda világ!
48 | Musiq-filmz

Splinter Cell Chaos Theory

PC CD-ROM | PlayStation | XBOX

Röviden ■ lopakodós ■ hátulról gégemetszős ■ titkos ügynökös

Sam Fisher, az árnyékban dolgozó, alaposan felspécizett szigorúan piszkos ügynök harmadszor is visszatér, hogy a világgazdaság összeomlasztására törekvő terroristáktól megmentse a világot. Az ellenség ezúttal teljesen ismeretlen és a világhálón keresztül ármánykodik…

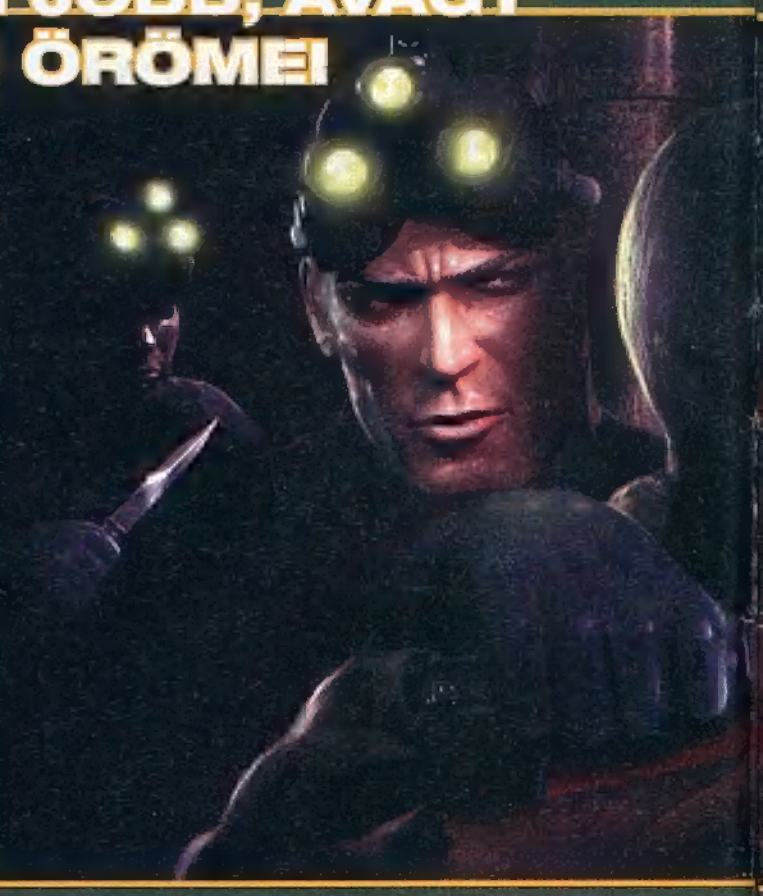


Ide járok minden este piát lopni…

Hogy a Tanú című filmet idézzük: a nemzetközi helyzet tovább fokozódik. Észak- és Dél-Korea mindig is utálták egymást, a konfliktusba azonban most Kína és Japán is belekeveredett, miután egy kínai és egy észak-koreai hadihajó a nyílt tengeren lekapcsolt egy japán naszádot, mindenkit lemészárolva a fedélzeten. Ráadásul itt van ez a Morgenholt csóka, egy számítógépes zseni, akit perui terroristák *(Bocsánat: kicsodák? – Dr. Spock)* rabolnak el, hogy jól megkínozva olyan infókat szedjenek ki belőle, amelyek segítségével kirobbanthatják a harmadik világháborút. Persze csak egy, csak egy legény van széles e vidéken, akit a helyszínre küldve még időben menteni lehet a menthetőt, ez pedig nem más, mint a jó öreg Sam Fisher.
Na jó, gondolom a sztoritól nem vágtátok hanyatt magatokat, de hát nem csak emiatt szerettük a

NÉGYEN MÉG JOBB, AVAGY A MULTI ÖRÖMEI

A Versus mode, amely az egymás elleni multiplayert jelenti tavaly óriási sikert aratott a Pandora Tomorrow-ban. A lényeg most sem változott: ezúttal is két lopakodó kém próbál végrehajtani különféle feladatokat, miközben két állig felfegyverzett zsoldos vadászik rájuk. A térképek száma 11-re növekedett, de csak hat újat találunk bennük, a többit a Pandora Tomorrow-ból vették át (Museum, Deftecth, Warehouse, Bank, River). Két új kémes kütyüt kaptunk, az egyik a szívverés detektor, amellyel bárkit megtalálhatunk, de csak a közelünkben, illetve a termoptikus rejtőruha, amellyel olyan láthatatlanná válunk, mintha mi lennénk Predator. A zsoldosok kaptak egy gázmaszkot, ami akkor jó, amikor a kémek rájuk dobják a gázgránátokat. Ezen kívül a camera network browsing device-el egy olyan ketyerét kaptak kézhez, amellyel a pályákon elhelyezett kamerákkal kutathatják át a terepet. A zsoldosok kaptak három új fegyvert is: assault rifle, shotgun és submachine gun. A speciális mozdulatok is gyarapodtak: például bakot tudunk tartani kémtársunknak, hogy egy magasabb helyre érjenek, csakúgy, mint a coop módban. Összességében az egymás elleni multi még mindig a legjobb, bár sokat nem változott, az igaz.



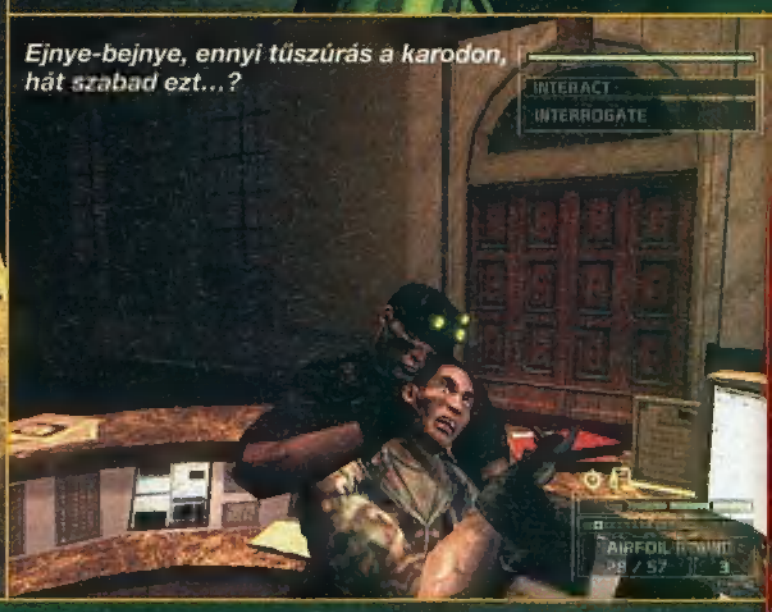
Splinter Cell sorozatot. A lényeg szerencsére nem változott: most is a sötétben lopakodva kell az ellenséges katonákat hátulról becserkésznünk, és halálos csendben elintéznünk, titkos adatokat elcsakliznunk – a lényeg, hogy megszerezzük, amire szükségünk van és az ellenség sohase tudja meg, hogy honnan jött a csapás. Sam Fisher számára a legtöbbször ismét rendelkezésére áll

az ötödik szabadság,

tehát bárkit megölhet, ha a küldetése sikeréhez ezt szükségesnek tartja. Ez a „szabadság" azonban sokkal nagyobb jelentőségű, mint az eddigi részekben. Míg a *Splinter Cell 1*-ben és a *Pandora Tomorrow*-ban is folyton lépésről lépésre megszabták, hogy merre kell kolbászolnunk, mit kell csinálnunk, addig a folytatásban Lambert, szigorú főnökünk már kevesebbszer fog beszólni, ha nem egészen a forgatókönyv szerint hajtjuk végre a melót – a lényeg, hogy megcsináljuk, a részletek gyakran elhanyagolgatóak. Így például olyan csintalanságokat is elkövethetünk, hogy amikor a észak és dél koreaiakat elválasztó demilitarizált zónában lövi egymást a két fél, akkor mindkét oldalt fejlövésekkel ritkíthatjuk, pedig a dél koreaiak ugyebár az USA szövetségesének számítanak... Hogy mennyivel szabadabb a játék, azt jól jellemzi az a párbeszéd, ami Lambert és Sam között zajlik le, amikor hősünk a Maria Narcissa, egy hatalmas tankerhajó fedélzetére érkezik. Lambert figyelmezteti Samet, hogy vigyázzon, mert ha eltököli és észreveszik, akkor megszólal a riasztó. „Ja persze, tudom, három riasztás és a küldetésnek vége." – „Ugyan már Sam, ne vicceljünk. Persze hogy nem. Elvégre ez nem egy *videójáték!*" (Háhá! Szóval még öniróniája is van...) A lényeg tehát annyi, hogy alaposan megnehezítjük magunknak a munkánkat, ha

Ninja gaiden kilockolható karakter, ha visszafelé is végigtolod a játékot...

Könyörgök nyugodjon meg ketteske! Itt a kórházban mindenki elhiszi, hogy a maga Sam Fisher!



Ejnye-bejnye, ennyi tűszúrás a karodon, hát szabad ezt...?

Na bakker, tudtam, hogy nem ebbe a bankba kellett volna a kisnyugdíjamat beraknom...

LÖKD A MUZAXOT, AMON!

Amon Tobint, a Ninja Tunes nevű együttes zenészét kérték fel, hogy komponálja meg a Splinter Cell: Chaos Theory muzsikáját. A zenei rész éppen ezért sokban különbözik az előző részekétől, sokkal eredetibb, lazább és kevésbé hagyatkozik a nehézkes és unalmas amerikai tévésorozat-stílusra.

szól a riasztó, de az olyan irreális baromságokat, mint az eddigi Splinter Cellekben szereplő háromszoros riasztás végre kiszedték a játékból.
A Chaos Theory tehát

reálisabb, mint valaha

különösen ha a játékban megjelenített világot nézzük. Amikor a PC-s verziót betöltöttem, a legelső világítótornyos pályán például azt hittem egyszerűen lehidalok, amikor megláttam az esőtől csillogó sziklákat, a tenger távolban felcsapódó hullámait, vagy a Fisheren végigcsorgó vízcseppeket. De ez még csak a kezdet: később, a lobogó lángoktól megvilágított helyeken már jól megfigyelhetjük, a jó öreg Sam arcát mennyivel jobban kidolgozták, eme lett a mozgása, ha lehet még ezerszer életszerűbb, pedig már a Pandorában sem volt piskóta. De ez még mind semmi! Fisher külseje mellett rátettek két lapáttal a különféle katonák búráinak kidolgozására is: amikor hátulról elkapjuk őket, akkor ijedt arcot vágva forgatják a szemüket, miközben könyörögnek az életükért – mi persze alaposan kikérdezzük őket, aztán nagy kegyesen gyorsan végzünk velük... Ilyenkor azt is megfigyelhetjük, amint fojtogatás közben Sam Fisher vicsorog.
Na és akkor ott van a

korrekt rongybaba effektus

amikor például valaki egy függőhídon, vagy egy magasabb helyen sétafikál... ha a fickót fejbe lőjük, hátratántorodik és csápolva lezúg a mélybe. A gyönyörű grafikának gyakran játékbeli hasznát is vesszük: az egyik pályán például egy japán teaházban egy fickó árnyékát követhettük, amint rávetült a papírfalra, aztán amikor egy pillanatra megáll, akkor a vékony anyagot szétszakítva ragadhatjuk meg szerencsétlen gyanútlan fickót. Más helyeken pedig pusztán az árnyékok alapján tájékozódhatunk arról, hogyan kínoznak valakit halálra – mire odalopakodunk, szegény csóka persze már halott.
Gyakran kihasználhatjuk az időjárásbeli elemeket is. Az egyik pályán például egy kissé bamba katona kinyújtotta a kezét a zuhogó esőbe, hogy lecsekkolja, tényleg, frankón esik-e, én pedig e művelet alatt szép kényelmesen mögé lopakodtam, hogy amikor visszahúzódott, akkor vágjam el a torkát. A hajós pályán pedig három katona közül ketten arról tárgyaltak, hogy milyen szép is a tenger késő este, aztán ketten még ott kolbászoltak a környéken, de a harmadik visszavonult gyönyörködni a holdfényes tengerben. Így szép kényelmesen el tudtam intézni a császkáló két fickót (hármat azért nehezebb lett volna), aztán jöhetett szegény harmadik, aki, miközben még mindig a Hold látványában nosztalgiázott, azt sem vette észre, amikor szép csendben meghalt...
Persze az ellenünk felvonultatott terror arcok, vagy katonák sem lámáznak, és ha óvatlanok vagyunk, akkor felfigyelnek tényked ésünkre. Ó, nem kell ehhez annyit csinálnunk, hogy a világosban hagyunk egy hullát, elég, ha lekapcsolunk egy villanyt, nyitva hagyunk valahol egy ajtót, vagy kikapcsoljuk a számítógépet (!) és máris gyanút fognak. Ezt persze gyakran ki is használhatjuk: amíg a derék fickó azon tanakodik, hogy „nahát-nahát Kék Halál volt, vagy az ellenség keze van ebben a Windows restartban?" addig hátulról megragadhatjuk, vagy akár egyetlen

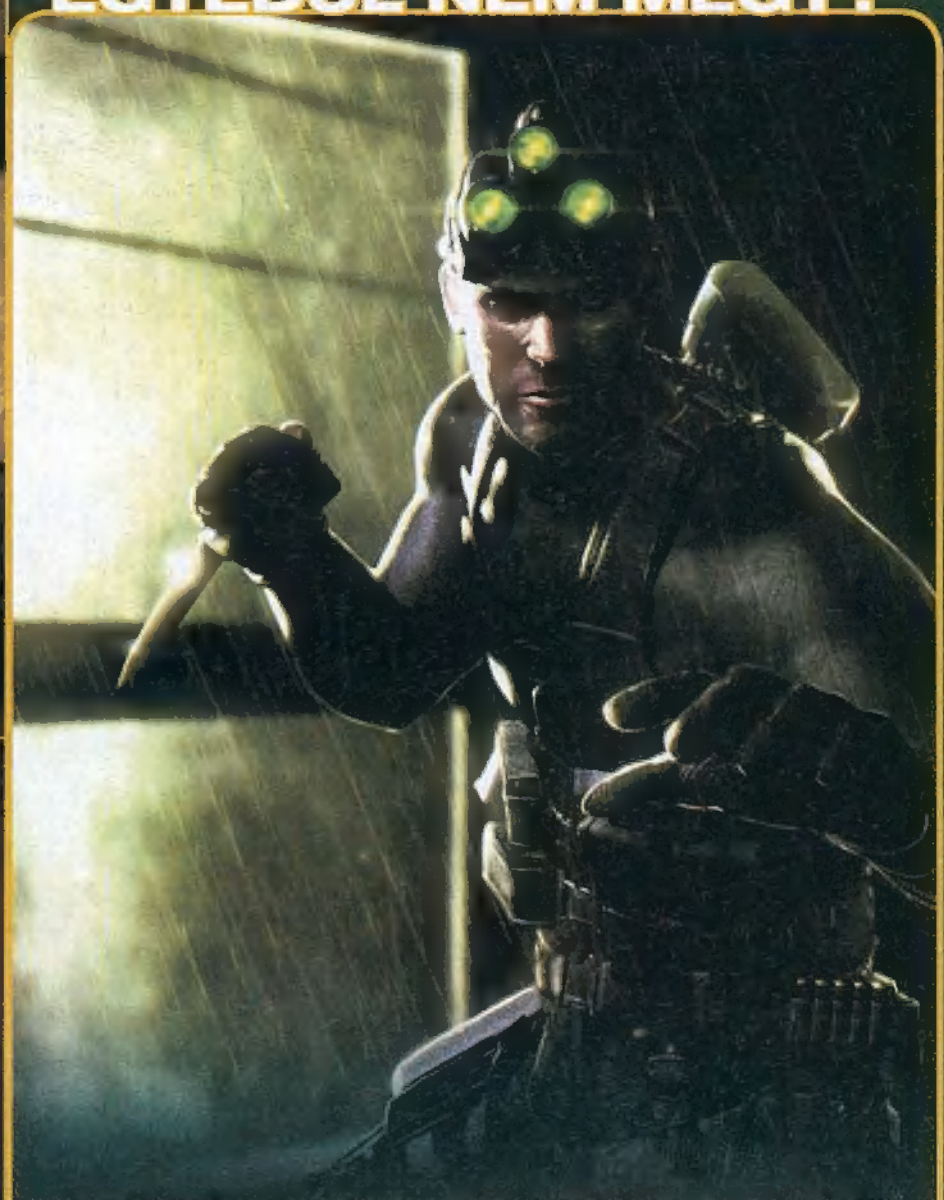
villámgyors mozdulattal

elvághatjuk a torkát mielőtt még ordításra nyitná a száját. *(Gyengébb idegzetű olvasóink nézzék ezt el Sanyi Chibának, periodikusan kibújik belőle a nindzsa... – 42)* Bizony, a kés használata a legnagyobb királyság, amit a Splinter Cellbe rakhattak a készítők. A halef *(Kebab is van? – Dr. Spock)* állandóan ott figyel a markunkban, és bárkinek, bármikor kettészelhetjük a gigáját, hátba szúrhatjuk, hasba bökhetjük.
A kés használat mellett azonban sokkal elegán-

Na ezt BECSSZÓ nem én döftem le! Megártott neki a sok pia...

Tudsz róla, hogy olya fejed van, mint egy célkeresztnek?

EGYEDÜL NEM MEGY?



Akik egyedül túlságosan is húzósnak éreznék a játékot (a régi cellesek nem fogják), azok egymással karöltve a külön küldetésekkel coop módban is nyomulhatnak, konzolon akár osztott képernyőn is, PC-n pedig LAN-on és Interneten keresztül. Ez négy külön küldetést jelent, amely során egy biofegyvereket előállító és a feketepiacon értékesítő minden hájjal megkent fickó után kell nyomoznunk. Ebben a módban hatalmas dolgokat lehet művelni: 42-vel például kipróbáltuk, egymást segítve kúsztunk, másztunk, vettük az akadályokat: például bakot is tudunk tartani a másiknak, hogy egy magasabb falra felmásszon. Ha van egy haverod, akivel ezt ki tudod próbálni, akkor a világ minden kincséért se hagyd ki, mert nagy, nagy királyság!

KAC-KAC

Aki egy kis poénkodásra vágyik, az nézzen fel a www.splintercell.com honlapra, ahonnan le lehet tölteni a Penny Arcade vicces, gunyoros rajzokkal tarkított „kémoktató" füzetét. Nézzétek meg, van egy-két olyan oldal, amin tényleg harsányan röhögtem.

sabb és szellemesebb módszerekkel is elintézhetjük a rosszfiúkat. A világítótornyos trükköt talán már ismeritek is: a pálya végén itt meg lehet azt csinálni, hogy kilopakodunk - óvatosan, nehogy az őr meglásson - a torony korlátjának hiányzó részéhez, lefelé lógva megkapaszkodunk rajta. Amikor füttyentünk egyet, akkor az őr elővesz és meggyújt egy világítórakétát, aztán odaspurizik, kezében kibiztosítva az AK47-esét. Amikor pont felettünk van, akkor egyetlen mozdulattal belékapaszkodva leránthatjuk a mélybe. (Sajnos ez a trükk csak PC-n és Xboxon működik, az általunk tesztelt PS2-es verzión nem.) Máshol a tévézgető terrorok szórakozását szakíthatjuk meg egy kis adáshibával: ha belelövünk a hangtompítós pisztolyunkkal a képernyőbe, akkor a bamba fickó odamegy, hogy megcsapkodja az oldalát. Én ezzel az ürgével nem is szórakoztam utána: egyszerűen csak mögélopóztam és hátbadöftem.

Persze szép csak csendben, nehogy az ellen meghallja. Bizony, még az is előfordulhat, hogy a többiek

még a hörgésre is felfigyelnek

és pillanatokon belül szitává lőnek, ha nem vigyázunk. A Splinter Cell kezdőknek sokkal nehezebb, mint az előző részek, azonban ha kitanuljuk a mozdulatokat (ebben sokat segítenek az oktató videók), akkor azért ők is jól tudnak érvényesülni. Konzolosoknak újdonság, hogy az Ubi nagylelkűen végre Xboxon és PS2-ön is engedélyezte a bárhol eszközölhető kimentés lehetőségét. Valószínűleg azért, mert a nehézségi szint túlságosan is különbözött volna a PC-s verzió javára, ha ezt nem teszik meg...

Ha már a nehézségnél tartunk, akkor érdemes megjegyezni, hogy a különféle helyszínek és szituációk sokkal inkább támogatják a csendben lopakodva haladást, mint az előző részek, ahol bizony elő-előfordult, hogy lövöldözős mészárlássá fajult a játék. Természetesen, aki Rambo Bélát akar játszani, az most is megteheti. Érdekesség, hogy a különféle játékosok különféle arzenált is vihetnek magukkal: aki szinte csak és kizárólag lopakodni akar, annak a „stealth" ajánlott, aki inkább lőni,

csak adjanak már fegyvert a kezébe

annak az assault ajánlott, akinek pedig hótmindegy, illetve a köztes megoldásokat szereti, az fogadja el Redding őrnagy javaslatát. Én egyébként szinte mindig Reddingeset választottam...

Az esetek többségében úgysem a fegyverek, hanem a helyzetek ügyes kihasználása a leginkább mérvadó. Nem szabad például elfelejtkeznünk a

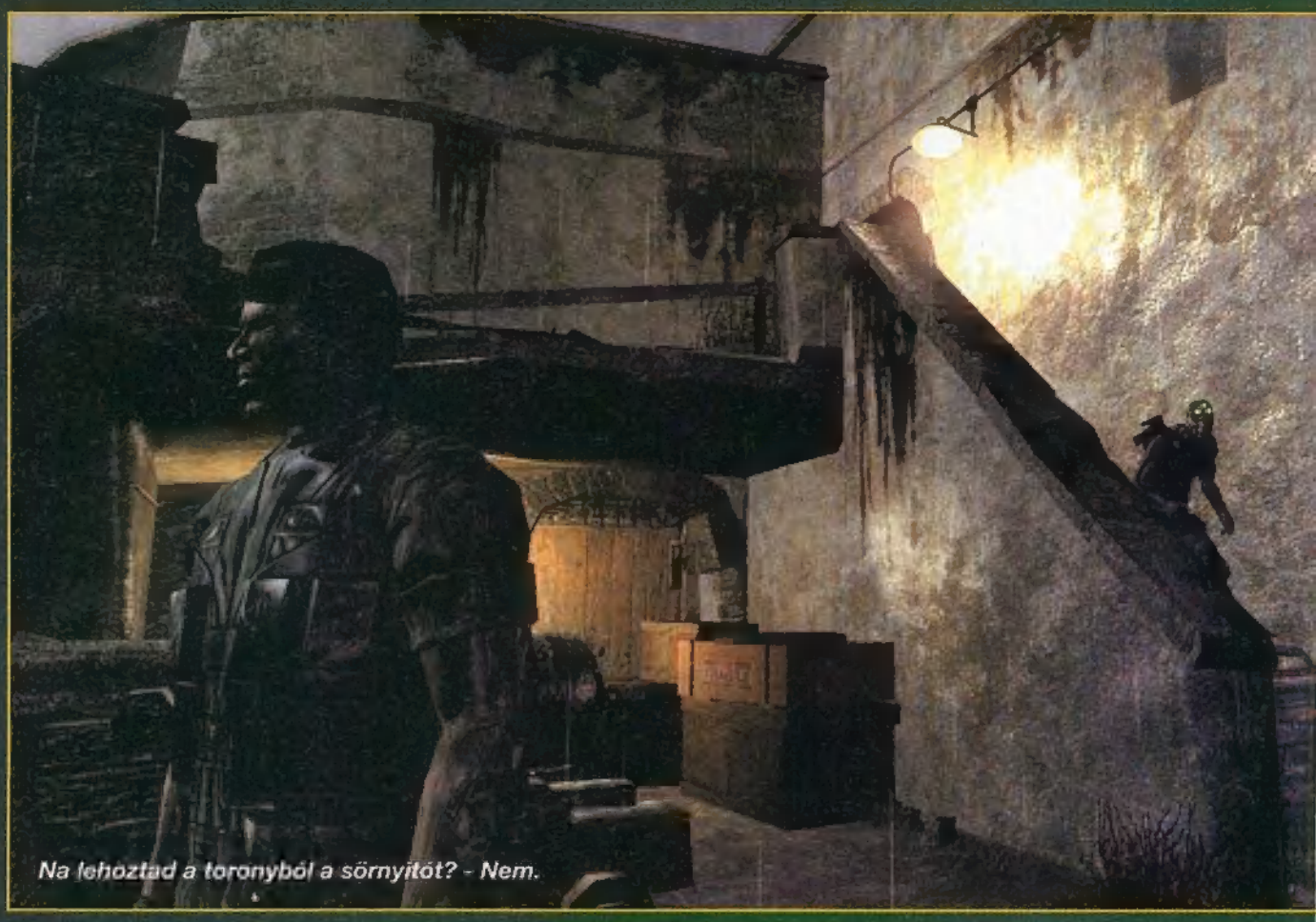
Az Ubi Soft természetesen visszautasítja, hogy bármilyen reklámmegállapodásása lenne az AMD-vel...

régi trükkökről, amelyek továbbra is remekül használhatóak és kombinálhatóak az új képességeinkkel is. A Jean-Claude Van Damme-os terpeszugráshoz például már nem kell megvárnunk, amíg végre arra jön valaki, hogy a nyakába ugorjunk, hanem füttyenthetünk egyet, és amikor odaér a fickó, akkor a nyakába ugorhatunk, eltörve a gerincét. Emellett érdemes itt is gyakran használni az optikai kábelt (sokkal többször, mint a Pandora Tomorrow-ban...), amely segítségével előre kikémlelhetjük, vajon kik lehetnek a szomszédos szobákban. Újdonság, hogy ezek után eldönthetjük, hogy egyszerűen csak kinyitjuk az ajtót, nagyon csendben tárjuk ki, vagy teljes erőbedo-

KÜLÖNFÉLE VERZIÓK

A Splinter Cell grafikája PC-n egyszerűen döbbenetes és közel hasonló jókat mondhatunk az Xbox-verzióról. Sajnos a PS2-ön már nem annyira csodás a végeredmény. Az új effektusok tetemes része hiányzik a játékból: Sam Fisher például itt nem vicsorog, az arca máshogy néz ki és kevésbé kidolgozott, és a terrorok bőrája sem az a hatalmas csoda, mint PC-n. Amin azonban teljesen lehidaltam, az az, hogy még az új mozdulatok egy része is hiányzik PS2-ön: a világítótornyos pálya végén nem ránthatjuk le az ellenséges katonát a mélybe, a hajóson pedig a plafonon lévő csőről fejjel lefelé lógva nem kaphatjuk el az alattunk sétafikáló katonát. PS2-n hiányoznak bizonyos pályarészek és gyakori a töltögetés is...

PC CD-ROM | PlayStation | XBOX



Na lehoztad a toronyból a sörnyitót? - Nem.

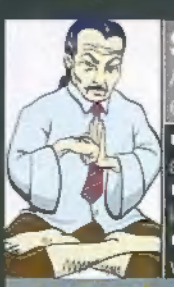
bással belerúgunk. Persze az utóbbinak semmi értelme, hiszen ezt mindenki meghallja, nem? Nos, ha valaki éppen a túlsó oldalon áll, akkor a nehéz ajtó azonnal agyonüti a fickót. Klassz?
Ami pedig a Splinter Cellt igazán az előző részek fölé emeli, azok az apró részletek. Fisher sokkal jobban ki van dolgozva, és sokkal érdekesebbek, illetve gyakran viccesebbek azok a dumálgatások is, Grimsdottirral, a női kapcsolattartójával folytat. A csajszi és Sam állandóan heccelik egymást, és egy-két párbeszéden hangosan röhögtem is, pedig ilyen eddigi Splinter Cellnél sohasem fordult elő.
Lambert, Sam főnöke és Fisher egymáshoz való viszonya is kidolgozottabb, mint az előző epizódokban. Lambert például néha

túlságosan is kegyetlen

dolgokra szólítja fel Fishert, mi pedig eldönthetjük, hogy engedelmeskedjünk neki, vagy önfejű, viszont emberséges módon viselkedjünk. Hab a tortán, hogy tettünknek később következménye is lesz, illetve befolyásolja a történet menetét.
Persze nem csak mi beszélünk egymással, hanem az ellenséges terrorok is szeretnek cseverészni. Más játékokban ezt már megszokhattuk *(Max Payne, No One Lives Forever)* és igazság szerint ezek a párbeszédek annyira nem viccesek, mint máshol. Ugyanakkor arra teljesen jók, a háttérinformációkat kimazsolázzuk belőlük, így nem kell annyi unalmas számítógépes emailt és naplórészletet végigbogarásznunk.
Szóval eddig minden szép és jó, de azért természetesen a Chaos Theory-ba is befészkelte magát pár apró gikszer. Amitől például féltem, az sajnos kicsit beigazolódott: a sztori, bár nem rossz, de olyan unalmaska, nem fogjuk lerágni a tíz körmünket ezen a világkonfliktusos, hekkeres témán, az egyszer biztos. Elnézést kérek kedves Ubi Softos urak, de én attól sem vágom hanyatt magam, hogy jajaj, most akkor nem lehet tudni, hogy ki ellen harcolunk, pedig eddig igen. Meg aztán ez az egész észak-dél-koreai meg kínai-japán történet sem izgat annyira. (Úgyis Japán rulez, mindenki tudja.) Ráadásul az összes eseményt marha unalmas híradós jeleneten keresztül mutatják be. Már amikor a valós életben a tévében jön az esti híradó, akkor is azonnal elkapcsolok, akkor meg minek kell itt folyton ezt az öltönyös „szienenes" ősz hajú csávót bámulnom minden egyes átvezetőben?!
A pályák közül volt egy-kettő, amit szintén kicsit olyan uncsinak találtam. A hajós rész például dögunalmas volt, különös a Cold Fear után, ahol sokkal jobban kidolgozták a hajó dülöngélős effektjét, de elég monoton volt a bankrablós pálya is.
Elég nagy baromságnak tartom azt is, hogy miért kell azt értékelni nagyobb százalékkal, ha megkímélem az ellenséget, és nem vágom el a torkát? Én speciel nem hagyok soha senkit életben (alap!) így hiába is végeztem el az összes mellékfeladatot, akkor sem tudtam 60%-nál többet összeszedni *(öööö... – Dr. Spock)*.
Ugyanakkor a játék többi része annyira fenomenálisan kidolgozott, hogy ez a pár apró baki azért nem tudta elvenni a kedvem tőle. A Splinter Cell: Chaos Theory egyértelműen az év legjobb lopakodós játéka, a multiplayer részt pedig nem csak meghosszabbítja az élettartamát, hanem messze, messze überel sok hozzá hasonló taktikai multis FPS-t.

Na' én jól bepiáltam, meg ez a szer is elég komoly...

Az rendben van, hogy én cigóllek haza a kocsmából, de a Maritól kapsz, azt nem teszed ki az ablakba...



SANYI CHIBA ÉRTÉKEL

A Chaos Theory messze a legjobb lopakodós játék, az előző részeket pedig igencsak übereli.

- **Belerázódás** Veteránoknak azonnal menni fog
- **Nehézség** A kés használat miatt időnként talán túl könnyű
- **Újrajátszod?** A single-t nem valószínű, multit viszont sokszor

9

MEGJELENÉS	PC, PS2, Xbox április 1.
HARDVER	CPU 1,8 GHz RAM 512 MB 3D 32 MB

VOX
690 Ft
Magyarország legnagyobb filmmagazinja
mozimagazin®
www.vox.hu
2005. március

OSCAR 2005

4 MOZIJEGY

Annette Bening
Leonardo DiCaprio
Martin Scorsese
Clint Eastwood
Aviátor

Oscar és a filmes újhullámok

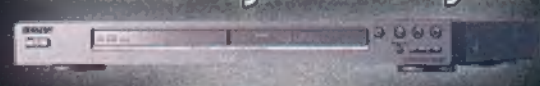
Keresd az Oscart, nyerd meg a VOXCar™-t!

VOXCar™-játék

Főnyeremény: FIAT PANDA

Top 25 Vámpírfilmek
A kör 2.
Lemony Snicket
Átok
Csak lazán!

További nyeremények:



automex MULTIMÉDIA

Btech
INNOVATION TECHNOLOGY

576
www.576.hu

LevRov

42 VÁLASZOL

Tisztelt Egybegyűltek! Új GamePro, új Levrov, az ember nem tudja nem észrevenni, hogy micsoda univerzális összefüggések bújnak meg itt a háttérben. Ne is raboljuk az időt, csapjunk a lecsóba és lássuk, miket írtatok a **LEVELEZES@GAMEPRO.HU** emailcímre. (Ügyesen elrejtettem?)

3lv3sz3tt a Driv3r

Hy 42! Lenne néhány kérdésem! A második Gameproban írtatok az NBA Street V3-ról és azt írtátok hogy csak PS2-re csinálják, de a „mire várunk?" rovatban a PC-nél is ott van! *(várni azért lehet, nem? - 42)* A hájtek rovat király de a geek és a kontroller cuccokhoz is oda írhatnátok az árakat! Ja és az egyik GameProban benne volt, hogy a következő számban lesz Driv3r de azóta sem volt. Az újság király, de minek raktok oda mindig ilyen hülye képeket ahelyett hogy odafirkálnátok a neveteket aszt kéééész! Például így: Tru3f1ght3r

Például azért, mert furán festene egy cikk végén hogy K1s L3b0wsk1, a N3gyv3nk3ttőről nem is beszélve. Ami a Driv3rt (na tessék!) illeti, úgy tudtuk, hogy megérkezik, de nem. Ez nem beetetés volt, csak egyszerűen messziről jönnek a játékok, gyakran késnek is – például nem részletezném, hogy milyen hiszti volt most a Splinter Cell 3 körül. Legyen elég annyi, hogy már épp letettünk róla, ám az utolsó pillanatban megérkezett az országba az első példány, Sanyi Chiba pedig „Tigris és Sárkány" vetődéssel rántotta ki a forgalmazó bácsi kezéből. (Aki persze olyan áldott jó ember, hogy tűri az ilyesmit.) Egyszóval: mimindentmegteszünk.

Yoda és Sanyi

No. Gyerekek! Jók vagytok. Most nem fogok senkit kiemelni, jól csináljátok amit csináltok. Egyedül Sanyihoz szólnék pár szót. Sanyikám! Aranycsillagvirágszál! Fényeskedjék sokáig csillogó kopasz fejed ezeken a lapokon. Szeretünk (a többeszámot mindjárt magyarázom) ezért nem akarjuk hogy hülyeséget csinálj. Szóval. Béciről szeretnék mesélni neked. Hasonló kaliberű jelenség mint Te, csak ő még elvakult jedihívő is. Láttad volna, hogy örült amikor az első számban KotOR 2 volt, aztán voltak jedik a második számban, és a harmadikba is jutott egy kis SW. (Megjegyzés: a negyedikből hová tűntek? Alig tudtam kiszúrni a szemét azzal a rohamosztagos reklámmal, meg Vader kardjával.) *(és Béci ennek örült? – 42)* Ezért érintette rosszul, hogy az újságpiac eme gyöngyszemében (tudod a GamePro) azt találtad mondani, hogy „Remélem, ebben nem lesz az az elálló fülű kis zöld Köccsög". Az volt a baj, hogy a Béci (már) tud olvasni. Az írástanulásra nem tudtam rávenni (mikor megpróbáltam nagyon csúnyán nézett rám. Ha ismernéd, tudnád, az nem jó). Szóval elolvasta. És elkezdett remegni. Az sem jó. Még rosszabb a „csúnyanézésnél" is. Ha remeg, akkor megértett valamit, ha megért valamit mérges lesz, ha mérges lesz az már régen (mondhatni régesrégen) rossz a galaxisnak. Nagynehezen kiszedtem belőle mit érez... nem, nem gondol... olyat ő nem csinál. Tolmácsolom: „szeret Sanyi... szeret Yoda... nem akarok választani... szólj neki hogy hagyja abba..." Szóval ennyi. Most szólnék. Sanyi! Ezt ne csináld még egyszer. Légy szives. én meg a béci

Előre leszögezném, hogy mi itt a szerkesztőségben most kollektíve hátborzongunk, úgyhogy inkább gyorsan bocsánatot kérünk Bécitől. Sanyi nevében is. Ő most duzzogva elvonult a sarokba szortírozni BKV ellenőr karszalag-gyűjteményét (na, jöjjön az a helyesíró, aki megmondja, hova kell itt tenni a kötőjelet!) mi azonban ismét felhívjuk a figyelmet arra, hogy Sanyi nem faji alapon szólt be Yodának, például azért, mert kicsi és zöld. Igaz, Sanyi? (... - Sanyi) Persze a támadást más sem hagyta szó nélkül:

Hi Te Sanyi! Azt hallotam, hogy nem szereted Yoda-t. ez rossz dolog. Nagyon rossz. Szégyelld el magad de gyorsan! Az a „kis zöld elálló fülű köcsög" (ahogy te nevezted) fél kézzel elbánik veled. Mondjuk ő a békés megoldások híve, de ha kell megver Téged. Már bocs hogy ezt mondom, Ő nem baseball ütővel küldi, de attól még kemény. Ha még fi*ázod megver! De nagyon! Elver mint szőlőt a jégeső! Na erre varrjál gombot! Csá: TaviG

Azt hiszem, ez volt az a pont, mely után Sanyi felpattant, felsugároztatta magát Dr. Spockkal az EnterPro csillaghajóra és szélsebesen elindult a Dantooine felé, hogy tisztázza a dolgot Yodával. És amikor Sanyi „tisztáz valamit" valakivel, az mindig érdekesen végződik, úgyhogy következő számunkban mindenképpen beszámolunk, melyiküknek jött be jobban az agresszív véleménycsere. Tényleg, érdekel valakit egy frissen megüresedett munkakör a Jedi Tanácsban?

Nem verjük nagydobra

Kedves GamePro! A 2005/04-es számban, a 14-ik oldalon azt írtátok, hogy „dobosnak lenni minden szempontból remek [...], nem kell mást tennetek, mint beszerezni egy felszerelést [...], ezek után a kezeteket keresztbe tartva azonos időközönként sútsatok le a verőkkel a dobszerkó különböző részeire..." Nos, ez így nem igaz. Szerintem az egyáltalán nem vicces, ha valaki valami olyasmiről értekezik, amihez abszolút nem ért... sőt, szánalmas. Érdemes lenne elnéznetek egy dob iskolába, Más: az irónia nem minden esetben érthető a lapban. Heti javaslat: a „Mivel viríts" rovatot nevezzétek át: legyen „Mivel viríts, ha úgy érzed, hogy az intellektuális színvonalad legfeljebb egy tini diszkó színvonalát éri el" *(nem rossz, csak kicsit hosszú – 42)*. Üdv! Egy dobos

Kedves Dobos! Még véletlenül sem szerettünk volna megbántani Téged, hiszen dobosnak lenni nagyon szép hivatás, ezért is került pályaválasztási tanácsadó rovatunkba. Leszögezzük továbbá, hogy semmi bajunk a dobosokkal, sőt, nagyon sok dobos barátunk van! Azt nem értem, hogy miért ne írhatnánk rólatok, dobosokról, hiszen Ti is nyugodtan dobolhattok rólunk, újságírókról. Ami pedig az iróniát illeti, mostantól minden alkalommal lábjegyzetbe tesszük, hogy „Ezt viccnek szántuk!"* Így megfelel?

Rakd ki a répát!

Hello Gamepro! Az újság KIRÁLY! Csak egy baj van. A negyedik számban a Spongyabobos játéknál azt írtátok hogy Patrick egy RÉPA!!!! Pedig ő egy TENGERI CSILLAG!!! Ha bővebb felvilágosítást akartok róluk, kérdezzétek meg Ganxta Zolee-t! *(??? - 42)* További sok szerencsét az újságíráshoz. Zoli

Jogos, teljesen jogos, csak tudjátok Sanyi Chiba a távol-keletről érkezett hozzánk és még tanulja a nyelvet. Viszont úgy látszik, nem ő az egyetlen, aki félreértésben él. Az alábbi idézet a fórumunkról (vagy legalábbis kommentbázisunkból) származik:

„Hello! A GamePro ban a Spongebob-ot szivacsnak állítjátok be, és rettenetesen lehúzzátok. Ez még nem is zavar szerintem is egy kicsit idióta játék. De akkor sem szivacs, hanem sajt. Egy nagy sajt, még lukak is vannak rajta, ha jobban megnézed."

Azt hiszem, méhkasba nyúltunk ezzel a Spongya Bob-dologgal... Ezúton kérünk elnézést Patricktól, mert lerépáztuk, illetve Spongya Bobtól, aki – mint megtudtuk – egy sajt. Vagy mégsem? Talán a szíve mélyén. (Ha és amennyiben egy spongyának van szíve. Vagy egy sajtnak.)

Bukolika

Madárfüttyel tarkított rózsabimbós jó reggelt! *(paszományos, szépen zengő viszontkívánom, édes ecsém! - 42)* Gondoltam, így nekem reggeltájt írok neked egy emailt csak hogy legyen mit olvasnod: na szóval képzeld el, a tesóm (aki lány) rászokott a GamePro-ra. Hát ez hallatlan, eddig egy PC-s újságot se olvasott, de ezt ÉN megveszem, leteszem, huppanék be a kényelmes fotelba olvasni és a tesóm már ellopta hát nem felháborító. Soroksáriember

Ez vérlázító. Hogy tisztességes emberek lánytestvérei bármikor foglyul ejthetik a tisztességes emberek tisztességes GamePro-ját... erre nem találunk szavakat. Kedves Lánytesó, ha most épp ezt olvasod, akkor nelegyélmárizé és add vissza szépen az újságot. (Majd utána elkéred. Vagy veszel egyet Te is. Vagy előfizetsz – tényleg, ez lenne a legjobb megoldás.)

Ez pedig legyen elég végszónak, Sanyi pillanatnyilag a Dantooine felé robog Dr. Spockkal, úgyhogy senkit sem fenyít meg szeretettel. Lehet nekünk levelet írni, akár most azonnal, bár előbb még nézzétek át az újságot, van benne még egy csomó minden. És kár lenne kihagyni.

*Ezt viccnek szántuk

Predator Concrete Jungle

Megjelenés április 12.

Épp mire elfáradt az Aliens vs. Predator láz *(pl. aznap, amikor megjelent a film – Dr. Spock)*, a Vivendi Universal úgy gondolta, érdemes új ötlettel előrukkolni, mert ■ Ragadozó mítosza még elbírja ■ terhelést. És lássuk be, nem tévedtek ■ srácok! A Predator: Concrete Jungle egy külső nézetes akciójáték, ■ rajongói körökben ismert Predator könyv sztoriját dolgozza fel (állítólag film is készül belőle), amely az 1930-as, majd ■ 2030-as években játszódik. A történet szerint egy magányos Predator bőrében érkezünk ■ Földre, hogy egy olyan szervezett bűnbandát iktassunk ki - komoly pusztító arzenállal felszerelkezve -, akik a vadászok életére törnek (kicsit paradox helyzet, de hunyjunk szemet). Indul tehát ■ vadászat tavasszal, elsők között számolunk be majd részletesebben is róla, mert figyelemre érdemes darabról van szó.

A HÉT KÜTYÜJE

Robo sapiens

Teljesen megszállott robotzsaru fanoknak ajánljuk a Robosapient. Szinte mindenre beprogramozhatjuk, fiúknak, lányoknak...(khmmm) egyaránt jó. Tud kungfuzni, táncolni, megtaníthatjuk egyszerűbb dolgokra, sőt akár még a sört is behozná a hűtőből, ha nem lenne olyan alacsony.

Távirányítós robot
www.robosapien.com
Ár: 13 000 Ft
8.5

Eheti mentorunk: SAM FISHER

Legyél mindig kicsit borostás, ettől úgy tűnik majd, mintha annyira elfoglalt ügynök lennél, hogy nincs időd borotválkozni. Persze erre remek ellenpélda James Bond, de ebből is látszik, hogy ő soha nem dolgozik, csak a tükör előtt tetszeleg.

Mindig legyen rajtad az éjjellátó szemüveg, ami egyrészt azért jó, mert a diszkóban felhívja a figyelmet („Néééézd, de helyes az a három zöld szemű srác!") másrészt sötétebb szórakozóhelyen is könnyen eltalálsz a mellékhelyiségbe.

Mindig hordj olyan mellényt, amelyen sok zsebben van, tele cigarettával, így bármikor, ha fogságba kerülsz, halálra szívhatod magad, raadásul a káros füst a passzív dohányzó terroristákkal is végez éveken belül.

Mindig rakj hangtompítót a pisztolyra, mert úgy sokkal kellemesebb hangja lesz, és nem csöng tőle a füled. És ha elsül a tokjában, legalább nem lesz cikl, hogy lábon lőtted magad, csak ki kell bírnod ordítás nélkül, amíg kijutsz a teremből.

A szürkés terepszínű nadrág elengedhetetlen kelléke egy jó szuperkémnek. Bár semmilyen környezetbe nem olvad bele, egy militarista divatbemutatón könnyen el lehet vegyülni a tömegben. Óvatosan mosd, mert könnyen bolyhosodik, és viszketni fog a combod, ami függeszkedés közben elég kellemetlen lehet.

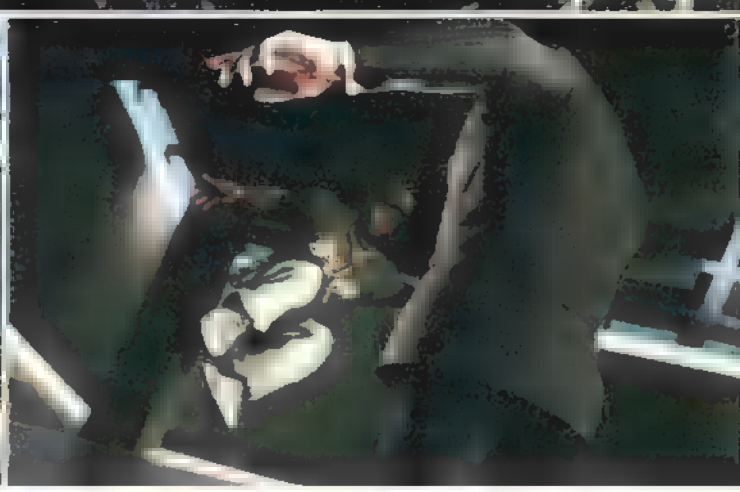
Hogyan legyél Szuperkém?

50 Cent: Bulletproof

PC CD-ROM

Megjelenés november

Az idei Electronic Entertainment Expo-n kíván bemutatkozni a Vivendi Universal Games legújabb sikerjátékával, ■ 50 Cent: Bulletproof-al. Igen, jól látjátok, Eminem szanaszét lőtt felfedezettje most egy videojátékban tűnik majd fel, amolyan GTA: San Andreas stílusban. Higgyétek el, már nekünk kínos, hogy szinte minden új gengszterjáték bemutatásakor ■ Rockstar nagy nevére kell hivatkoznunk, de sajnos ez ■ helyzet. Ugyanis 50 Cent rájön, hogy New Yorkban elburjánzott a bűnözés, a korrupció és ■ kábítószer (ember, ez aztán a sasszemű rapsztár!), így hát egy 3D-s külső nézetes akciójáték keretében elindul, hogy rendet tegyen ■■ utcákon és megtisztítsa ■ bűntől őket. Nyilvánvaló, hogy a játék nem lesz annyira béna, mint ■ felvezetője, de azért lássuk be, hogy egy szúnyoghálóvá lőtt, pösze rapper nevével játékot készíteni elég merész vállalkozás. Persze lehet hivatkozni arra, hogy ■ tengeren túlon a zenéje elég sikeres, de ■ netes fórumokat böngészve hamar rájöttünk, hogy bizony még ott is inkább röhögnek ezen ■■ ötleten. Ami a legdühítőbb ■■ egészben, hogy ha már havonta megjelenik egy GTA-klón, legalább ne próbálnák ennyire egyértelműen híres emberek arcával erőltetni a dolgot, hátha így jobban megy majd az üzlet. Előbb talán játékot kellene csinálni, aztán talán jöhetne ■ körítés is.

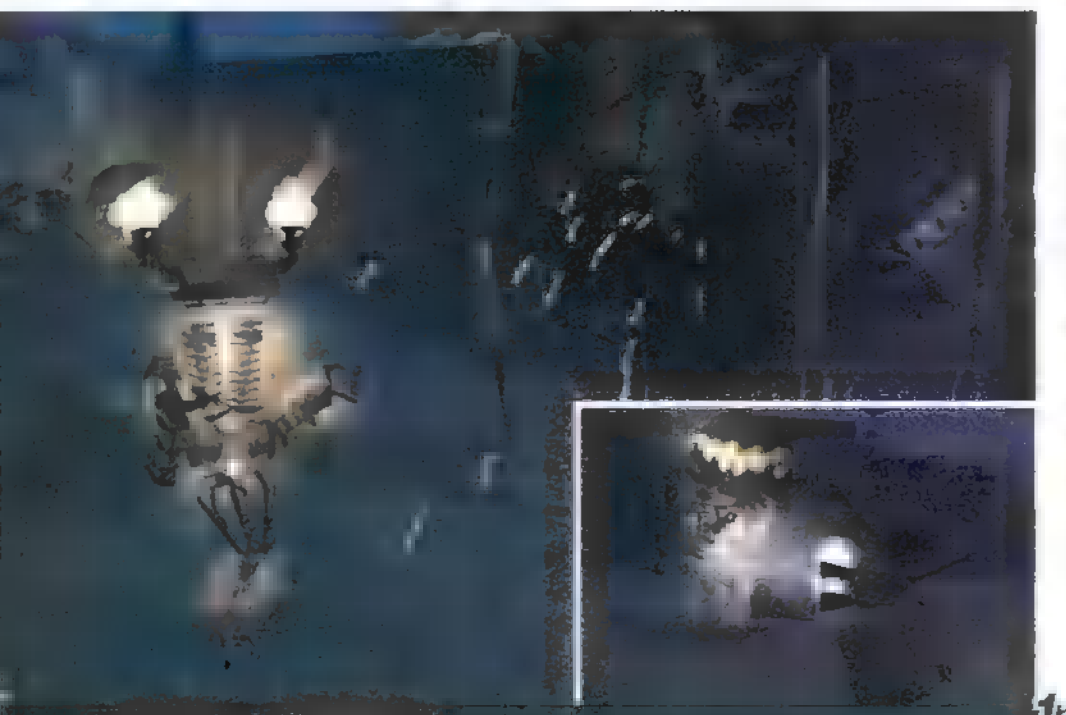


Metal Combat

PC CD-ROM

Megjelenés ősz

Először is közösen örvendezzünk, mert végre valaki megint verekedős játékot készít PC-re! Bármilyen is legyen ■ végeredmény, a kezdeményezés elismerésre méltó, bár első látásra ■ Solar Studios legújabb játéka kétségtelenül ijesztő, ugyanis robotszerű alakokkal kell püfölnünk egymást egy szemétdombon. Az azonban már sokkal érdekesebb, hogy ■■ általunk irányított fémlények nem előre beprogramozott mozdulatsorokra lesznek képesek, hanem véletlenszerűen hadakoznak majd, ■ környezeti hatásokra reagálva. A fejlesztők SubaZ névre keresztelt technológiája még ■ konzolos játékokat nézve is magasra teszi ■ mércét, reméljük, hogy ■ furcsa környezet nem alázza le ■ remek ötletet. Csak ez ■ cím, hogy Metal Combat... tényleg nem jutott senkinek valami kreatívabb ötlet az eszébe?



Ultimate Baja Madness

PC CD-ROM

Megjelenés majd szólunk

Bár neve alapján egy durva partiba torkolló bajai halászlé főző-versenyre is asszociálhatnánk, az Ultimate Baja Madness sajnos nem kis hazánk egyik legszebb gasztronómiai vívmányának állít emléket. Inkább egy oldszkúl (még vagányabbul: olckúl) „off-road" autóverseny, hét különféle latin-amerikai helyszínen: tengerparton, sivatagban, hegyek között, völgyek között, kiszáradt folyómederben, még ősi civilizációk romjai között is. A helyszínek alapján is sejthető, hogy nem valami hiperrealisztikus csodára kell számítani, sokkal inkább „árkádos" játékmenetre, hatalmas ugratásokkal és halálkanyarokkal. Ez persze nem jelenti azt, hogy búcsút mondhatunk ■ fizikának, csak éppen... olyan dolgokat próbálhatunk ki, amelyekkel más autósok még viszonylag ritkán próbálkoztak. (És valószínűleg már nem nagyon tudnak mesélni róluk...) Akárhogy is, itt büntetlenül lehet lehajtani egy szakadékba, ami nagy öröm lehet azoknak, akik régóta kacérkodnak a gondolattal.

Sid Meier's Pirates!

PC CD-ROM XBOX

Megjelenés XBOX május 27. PC már megjelent

A PC-sek most ne figyeljenek, ők már kiörömködték magukat a drága Sid Meier úr kalózos játéka felett, most az Xbox-tulajokon a sor: annyit már a PC-s tesztben is megírtunk, hogy a konzolváltozatban női kapitányunk is lehet (az kérdés, hogy akkor a kormányzó fiát kell meghódítanunk?) de időközben fény derült néhány egyéb újításra is. Több lesz az akciórész és mini-játék, trükkösebbek lesznek a kardpárbajok, illetve hangsúlyosabbak és egyszerűbbek lesznek a tengeri csaták, melyeket egy gépen akár négyen is játszhatunk egymás ellen. Sőt, az Xbox Live! lehetőségeit kihasználva ha jól teljesítünk, eredményünk egy online dicsőségtáblára is felkerül minden utánunk jövő kalóz okulására, illetve különféle extra tartalmakat (például új hajókat) tölthetünk le magunknak.

Delta Force Black Hawk Down

PC CD-ROM XBOX

Megjelenés PS2/XBOX nyár PC réges-régen megjelent

Még egy ex-PC-s játék, ezúttal egy olyan, melyet talán már el is felejtettünk. Pedig 1993-as szomáliai háború (lásd a „Sólyom végveszélyben" című filmet) történéseit feldolgozó taktikai-lövöldözős cucc nem is volt rossz, most azonban teljesen újrakalapálják a NovaLogic emberei. A legnagyobb újításnak az Xboxosok örülhetnek: program ugyanis az Xbox Live! történetében először 50 játékos számára is lehetővé teszi multiplayer meccseket. A PS2-tulajok ebből ugyan kimaradnak, ám számukra a maximális 32 online játékos is rekordnak számít. Nekik külön fejlesztőbrigád (Rebellion) húzza rá saját engine-jére a játékot, hogy a picit öregebb hardveren is (közel) olyan szépen mutasson a vérontás, mint a másik két platformon.

VÁGOD?

- A pisai ferde torony azért ferde, mert ■ ▯ emeletes, henger alakú árkádos építmény egyik oldala már ■ harmadik emelet felhúzása közben lesüllyedt, s az építmény elhajlott a függőleges iránytól.
- Az egyiptomi kb. 3000 jelből álló képírást csak 1822-ben fejtették meg (Champollion).
- Egy emberre négyzetcentiméterenként 1033 gramm levegő nehezedik.
- Az „&" írásjel egy időben ■ angol ABC része volt.
- Régen a távíró-berendezések tesztelésére ■ "quick brown fox jumps over the lazy dog" mondatot használták, mivel ez tartalmazza az angol ABC összes betűjét.
- A jegesmedve akár 40 km/óra sebességgel is tud futni. Átlagsebessége 3-6,5 km/óra. Az embernél az elefánt is sokkal gyorsabban fut. Órákon át képes 8-9 km/órás sebességet tartani anélkül, hogy megpihenne.
- Alaszkát az USA 1867-ben vásárolta meg 7.7 milliárd dollárért Oroszországtól.
- A világtörténelem leghosszabb műsormegszakítását ■ BBC követte el. Egy ■ egér rajzfilmet szakítottak félbe azzal ■ hírrel, hogy kitört ■ második világháború. ▯ év múlva aztán akkurátusan folytatták ■ félbeszakadt rajzfilmet, pontosan attól ■ ponttól, ahol abbahagyták.
- Az Apollo 11 landolásakor már csak 20 másodpercre elegendő üzemanyaggal rendelkezett.
- Leonardo da Vinci képes volt egyik kezével írni, a másik kezével pedig rajzolni egyszerre. Ráadásul az ollót is ő találta fel.

A KRÉTA kérdése:

Az előző számban feltett kérdés:
A világ legrégebbi ismert vécéülőkéjét Egyiptomban találták fel. Mikor? A helyes válasz: i.e. 1350

Mikor továbbították az első e-mailt az Interneten keresztül?
A – 1970
▯ – 1972
C – 1974

A helyes választ (és adataidat) küldd e-mailen az alábbi címre:

gamepro@kretamagazin.hu

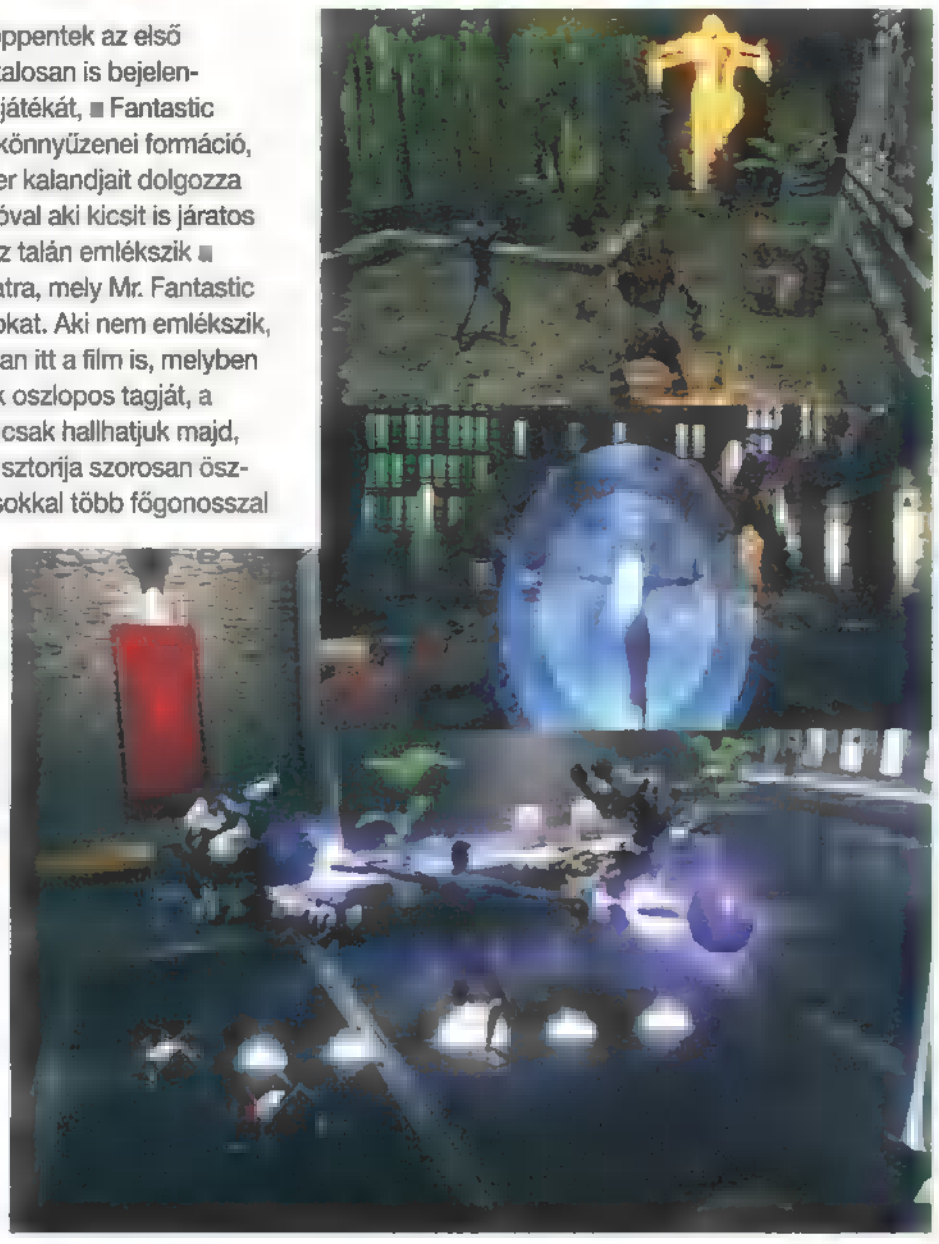
A KRÉTA és a GamePro közös játékában havonta megnyerheted a ■ db eredeti, világítós KRÉTA-Baggy egyikét. A nyertesek nevét ■ www.kretamagazin.hu honlapon is közöljük.
Küldd meg nekünk, hogy a GamePro melyik számában megjelent kérdésre küldöd a választ, a helyes válasz betűjelét, nevedet, címedet és születési évedet. Pl.: GamePro 2005/03, A, Ebéd Elek, 1848 Budapest, Ágyú u. 2., 1995.
Kizárólag azok vesznek részt a játékban, akik megadják (1) nevüket, (2) pontos címüket, (3) születésük évét is.
Adataimmal részt veszek a KRÉTA és a PEOPLE TEAM Alapítvány 2005. május 29 -i (gyermeknap; pótsorsolás: június 17-én) ajándéksorsolásán is, ahol ■ ajándék ■ gazdára. Többek között ▯ db 12 napos belföldi táborozás, egyenként ■ Ft értékben. Jelen adatközléssel hozzájárulok ahhoz, hogy nevemet és címemet ■ KRÉTA használja a táboroztatással és oktatással kapcsolatos tevékenységei ■ Adataim értékesítéséhez semmilyen körülmények között nem járulok hozzá, azok feltétlenül titkosan kívánom kezeltetni.
Adataim törlését bármikor kérhetem (munkaidőben) az (1)275-75-76-os ■ vagy írásban ■ adattorles@kretamagazin.hu címen.
A játék szabálykönyvét megtalálod ■ www.kretamagazin.hu oldalain.

KRÉTA
AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB DIÁKMAGAZINJA
WWW.KRETAMAGAZIN.HU

Fantastic Four

PC CD-ROM

Megjelenés nyár



Bár már néhány hónapja felröppentek az első hírek, Activision most hivatalosan is bejelentette következő szuperhősös játékát, Fantastic Four-t, mely egy híres német könnyűzenei formáció, bizonyos Die Fantastichen Vier kalandjait dolgozza fel. Na jó, csak vicceltünk. Szóval aki kicsit is járatos a képregénytörténelemben, az talán emlékszik négy szuperhősből álló csapatra, mely Mr. Fantastic irányításával osztja a gonoszokat. Aki nem emlékszik, az se búsuljon, mert hamarosan itt a film is, melyben láthatjuk őket. (A csapat egyik oszlopos tagját, a Láthatatlan Nőt éppenséggel csak hallhatjuk majd, de mindegy.) A film és a játék sztorija szorosan összefügg majd, de utóbbiban sokkal több főgonosszal találkozhatunk. Mivel egyjátékos módban mind a négy hőst meg kell tanulnunk irányítani, a legnagyobb mókának kooperatív játék ígérkezik, akár a gumiként nyúló Mr. Fantasticet, a szupergyors, szuperláthatatlan szupernőt, a tűzabdákat hajigáló Fáklyát, vagy a mindenen keresztülgyalogoló Thinget választjuk. Ha pedig elég ügyesek, erősek és kitartóak vagyunk, végül a főfőgonoszt (Dr. Proton régi nemezisét) is elkaphatjuk majd, az ördögi Dr. Doom-ot!

2 Days to Vegas

PC CD-ROM

Megjelenés TBA

Las Vegast látni és meghalni! Hiába, nincs is annak párja, mint ha az ember leruccan Vegasba, elkártyázza egész vagyonát, aztán sötét ügyekbe keveredik és végül sivatagban végzi... Vagy túl sok amerikai filmet néztünk? A 2 Days To Vegas készítői mindenképpen, mert olyan az egész, mint valami „B-kategóriás" akciófilm. Hősünk Vinnie, akinek az élete nem habostorta. Persze, kié az? De ő egy „hogyan szúrjuk el életünket három egyszerű lépésben" manuált minden bizonnyal meg tudna írni. Épp kiengedték a börtönből, öccse, Tony máris bajba keveredik és magával rántja őt is. A játék külső nézetes akció-kaland, mely pontosan 48 óra eseményeit dolgozza fel, miközben átszáguldunk fél Amerikán, közben pedig rengeteget lövöldözünk és természetesen autósüldözünk. Ígéretes darab.

NET ajánló

A profi bűnözők nagykönyve

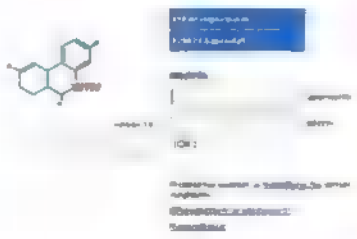
www.gtaonline.hu

Könnyen lehet, hogy picit elfogultak vagyunk – mint GTA-rajongók – de ez a magyar készítésű GTA portál lenyűgözött minket. Egész egyszerüen mindent megtalálhattok itt, amire csak kíváncsiak vagytok Rockstar „bűnös" játékaival kapcsolatban, ráadásul a készítők naprakész hírekkel is szolgálnak a GTA világáról. Bemutatók, leírások, cikkek, csalások, galériák – minden egy helyen, ráadásul elég pofásan kialakítva. Köszönet érte!

A barátok hálójában

www.wiw.hu

A WiW (Who is Who) egy meghívásos alapon működő online ismerős-adatbázis, ami annyit tesz, hogy ha valaki invitál minket, és regisztrálunk, akkor rögtön megtekinthetjük az ismerősünk ismerőseit, és közülük válogathatjuk ki azokat, akiket mi is ismerünk. Ha ők visszajeleznek, akkor bővül listánk, és idővel térképet is készíthetünk arról, hogy ki kit ismer. Régi arcok megtalálására a legjobb lelőhely, mindemellett a WiW érdekes próbálkozás az emberi kapcsolatrendszerek feltérképezésére.



PROGRAMAJÁNLÓ

Apád-anyád oda menjen!

Nyakunkon a Húsvét, és itt a remek alkalom, hogy a szülők kikapcsolódjanak egy kicsit, így ajánlhatod nekik a zánkai húsvéti ünnepeket, amelyre 2005. március 26-28-ig kerül sor. A programok között szerepelnek húsvéti népszokással kapcsolatos vetélkedők, sport és ügyességi játékok, kocsolóbál. Részletes információk kérhetőek a marketing@zanka.hu e-mail címen, így már nincs más hátra, mint könnyes szemmel integetni az ősöknek az állomáson, és héd a hétvége.

Te pedig ide gyere!

Ha hasznosan szeretnéd tölteni a hétvégét, akkor biztosan örülsz a hírnek, miszerint idén első alkalommal kerül megrendezésre a LanParty22 elnevezésű verseny. A verseny időpontja: 2005. március 26-27., helyszíne a Dél-Budai Kulturális és Szórakoztató Központ (Bp. XXII. ker. Nagytétény u. 31-33). A versenyek Counter Strike (16 csapat), UT2004 és Warcraft III, a nevezési díj mindössze 960 forint. Jutalomról lesz, de erről még nincs konkrét információ. Nevezés és információ: lanparty22@yahoo.com, tel: 06/70 50 90 549.

Alig várják, hogy netezzenek!

http://www.axelero.hu

HÍVJA: 1234!

ADSL EZENTÚL HAVI BRUTTÓ 7900 FT-TÓL
MOST BELÉPÉSIDÍJ-KEDVEZMÉNNYEL
ÉS [ORIGO] ZENEUTALVÁNNYAL

axelero

www.origo.hu

„Amióta előfizettünk az Axelero ADSL-re, az egész család rákattant a netre! Kész őrület! Az apu a netről tanul tortát sütni, anyu ott nézi meg, milyen idő lesz délután, és még a nagyi is megtanulta használni! Pedig végre szeretném letölteni kedvenc számaimat az [origo] zeneáruházából."

Kattanjon rá Ön is az internetre, hiszen **most kedvezményes, bruttó 4900 Ft-os belépési díjért*** és szenzációsan alacsony áron, már **havi bruttó 7900** forinttól** Öné lehet az Axelero ADSL szolgáltatása! Sőt új ADSL megrendeléséhez több mint 10 000 Ft értékű ajándék zeneutalvány is jár, amellyel kedvére válogathat az [origo] zeneáruházának kínálatából. INTERNETTEL EL[illegible]NNEL

Az Axelero Internet a Matáv csoport tagja. * A belépésidíj-akció Matáv- és Invitel-területeken, hűségnyilatkozattal érvényes. A további akciós feltételek csak Matáv-területen érvényesek. Az akció 2005. március 1-jétől visszavonásig érvényes. ** Az ár ADSL Hobbi/L szolgáltatásunkra vonatkozik, amely csak Matáv-területen vehető igénybe. A tájékoztatás nem teljes körű, részletek és további információ: www.axelero.hu, 1234 ☎.

Dead to Rights II

PC CD-ROM

Ha este tíz után a kereskedelmi tévén futó Z-kategóriás amerikai akciófilmet látjuk, röhögve nyúlunk a távkapcsoló után. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne játszanánk ugyanezt szívesen...

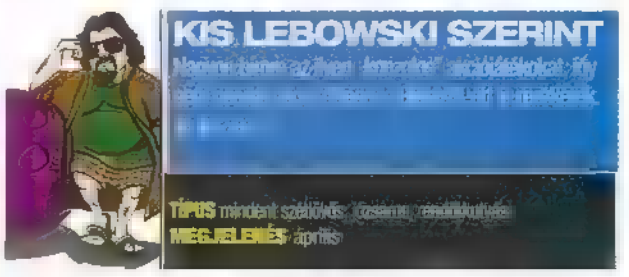
Nyilván filmben már elég ciki egy olyan sztori, amikor a kőkemény zsaru, és speciálisan kiképzett kutyája útnak indul, hogy rendet tegyen a bűn városában, utoljára ez még James Belushi korában keltette fel az érdeklődést, de akkor is mérsékelten (Én szerettem a Benjit is, bár abban nem volt rendőr, csak kutya *(aki egy ürkutya volt tulajdonképpen, de erről senkinek egy szót se!) – Dr. Spock)*. A Namco azonban úgy gondolta, ■ Max Payne sikere után még bőven van igény egy külső nézetes akciójátékra, ahol mi magunk lehetünk a tipikus akciófilmes főhősök. Be kell látnunk, ■ Namco jól gondolta. Konzolon olyan sikereket ért el ■ Dead to Rights, hogy tavaly ősszel a PC-s átirat is megjelent (persze annyi buggal, hogy 40 megás javítócsomagot kellett később kiadni hozzá, mert még a tutorial módon sem lehetett továbbjutni - brávó!) és a folytatás már eleve multiplatform elven készülget. Merthogy a közönség követelte a folytatást, és most tavasszal meg is kapja –

Jack Slate ismét visszatér

társával K-9 Shadow-val (igen, ő ■ kutya) hogy Grant City utcáin rendet tegyen. Kicsit csöpögősen gagyi alapsztori, hogy egy ártatlan kislány kéri meg a keménykezű zsarut, ugyan tegyen már igazságot, mert a bűnözés és ■ korrupció minden szép dolgot elpusztít ■ világban, de hát ebből élünk. Talán nem is ■ történet ■ fontos egy olyan játékban ahol több golyó repked, mint ahány szó összesen elhangzik. Nincs is más dolgunk, mint ismét Slate bőrébe bújva kegyetlen módon lemészárolni egy kisebb ország lakosságát kitevő gengsztert, ■ lehető legváltozatosabb módon. És hogy miben lesz ■ több, mint ■ első rész? Először is komolyabb fegyverarzenált kapunk (még

az RPG sem marad ki

kelléktárunkból, ami azért utcai harcoknál elég durva) a K-9-es kutyával is több támadást vihetünk véghez, és ■ kiegészítő fegyverek is jelentősebb szerephez jutnak. Példának okáért aknákat is használhatunk, amelyeket akár ellenfeleink fejére dobhatunk, vagy akár két kézzel préselhetjük a ruhájukba, ha közelharcnál biztosra akarunk menni. A látvány sem lesz utolsó, keményen dolgozó, 360 fokban pörgő harci engine, és persze a jól bevált bullet-time effektek segítik ■ filmes élményt. Szükség is lesz rájuk, mert ■ multiplatform fejlesztés miatt nem lesz csodaszép ■ grafika, ne számítsunk nagy élményre ezen a téren. A hangulat viszont meglehetősen keménynek ígérkezik, és ha a Namco dolgos emberei hozzák az első rész színvonalát, nem lesz okunk sírásra.

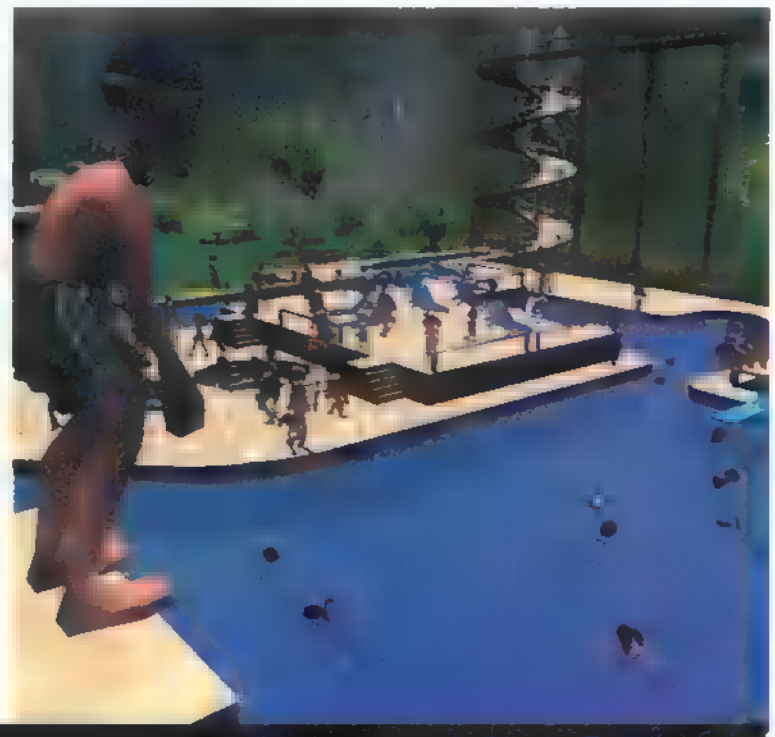


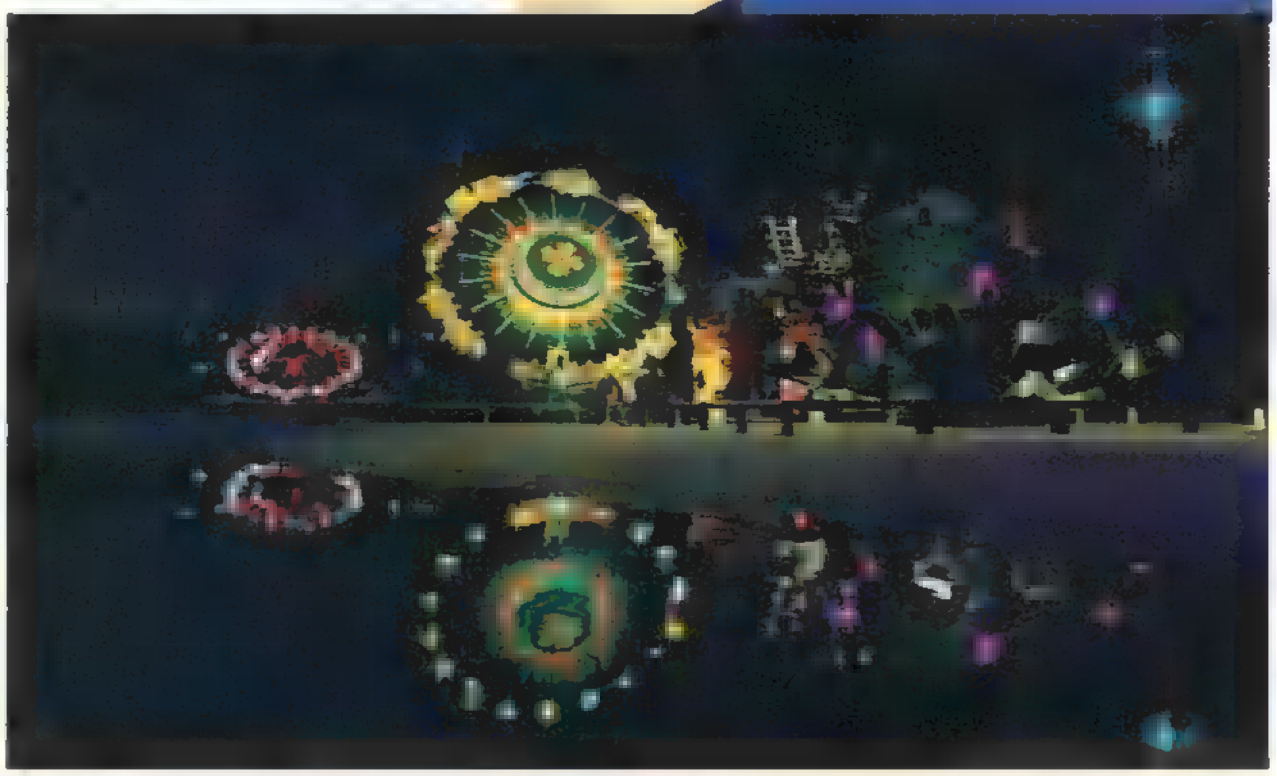
Rollercoaster Tycoon 3 PC CD-ROM

Soaked!

Megjelenés június

Valamiért nagyon bejön ■■ embereknek ■■ a Rollercoaster Tycoon-sorozat, pedig a harmadik rész nem igazán lett olyan eszeveszettül jó... Sebaj, a lényeg hogy sokan szeretik (legalább kilencmillióan megvásárolták...) úgyhogy még szép, hogy készül ■■ első kiegészítő. Ezúttal saját waterparkunkat (vízpark? vidámvíz?) menedzselhetjük. Ez persze teljesen új helyzetbe hozza a profi vidámpark-tulajokat, itt kérem csúszdák vannak meg delfinárium. És sok víz. A hullámvasutat a számtalan bonyolult csúszda váltja fel, ezeket építgetni jó móka lesz – legalábbis azoknak, akik szeretik az ilyesmit – de több egyéb showműsorról is gondoskodnunk kell, különben máshová viszik ■ kedves látogatók a plédet.





Pályaválasztási TANÁCSADÓ

Ezen ■ héten is folytatjuk karrier-bemutató rovatunkat, hogy a lelkes fiatalság elhelyezkedési problémáin segítsünk. Most egy roppant érdekes, és méltatlanul mellőzött hivatással ismerkedünk meg: ez a csőgörényes. A csőgörény egy csatornatisztító eszköz, amely leginkább a fúróhoz hasonlít, komolyabb dugulások elhárítására alkalmazzák több méretben is. Tehát nem kell mást tennetek, csak kitanulni a csatornatisztítás eme érdekes formáját, beszerezni egy univerzális csőgörényt, és máris büszkén válhattok csőgörényes kollegákká, akik rendszeresen jót mulathatnak saját munkakörük leírásán. Elvégre lássuk be, a csőgörény egy olyan groteszk szó, amely még ■ legmogorvább ügyfél arcára is mosolyt csal, így a munka is sokkal könnyebb lesz. Vidám, szutyokmentes élet – ■■ ■ csőgörényesek kollektív jövője. Sok sikert hozzá!

NEWS HÍRZ

A Rockstar [illegible] hogy teljes [illegible] a GTA: San Andreas [illegible] és Xbox-os változatán, [illegible] a tervezett júniusi [illegible] dátumot tartani tudják. [illegible] lesz [illegible] mert valamiért [illegible] jó lehet ez a játék, ha már [illegible] 12 [illegible] adtak el [illegible]

Ismét [illegible] a [illegible] a Nintendo [illegible] azaz a GBA [illegible] Szóba [illegible] az [illegible] új [illegible] és [illegible] és drótnélküli funkciókkal. Mivel a [illegible] Nintendo DS nem vetette vissza a [illegible] elemzők is [illegible] találgatásokat a következő [illegible] játékexpón [illegible] kiderül, miben [illegible] a [illegible] japán tudósok.

Akiket [illegible] vonzanak az übertap [illegible] hard [illegible] véletlenül se [illegible] a hannoveri [illegible] az Ati [illegible] hoz, ott [illegible] ugyanis minden PC játékos álma. Az ABIT, a [illegible] és az Ati összetette, [illegible] csak volt: [illegible] AA8 alaplap, Ati Radeon [illegible] PE videókártya [illegible] RAM és egy [illegible] GHz-es [illegible] P4 kicsit felhúzva, valamivel 5000 MHz [illegible] a gép tetején ne lehessen tojást sütni, az Asetek [illegible] fázisváltásos és vízhűtéses rendszere [illegible] fokon tartja a [illegible] igaz, [illegible] flash lenne a [illegible] így viszont sört lehet hűteni a gépházban.

[illegible] Enix aztán [illegible] a [illegible] a Sex Machineguns nevű [illegible] banda [illegible] be következő játékukat, [illegible] címe [illegible] Metal Thunder – érdekességképp a [illegible] lemezének is ez a [illegible] biztosan [illegible] véletlen. A [illegible] közben a [illegible] Enix levetített [illegible] trailert [illegible] játékból, robotokkal [illegible] Szóval valami ilyen [illegible]

Milyen lesz a Kos következő hete?

megszegyenitését és verbuválódott most az részletes

Ezen a héten is majd kelned fogat és hideg indulsz el Fazni fogsz és a az iskolában sem lesz kell majd mész este ha minden

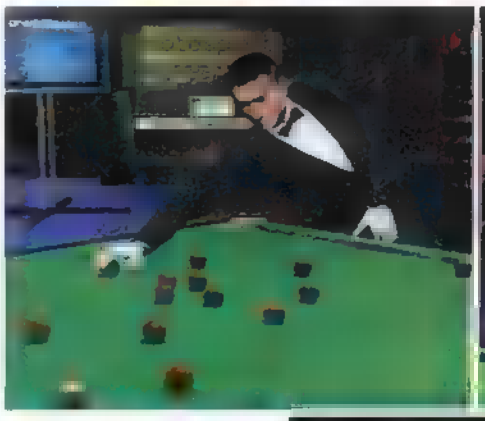
a ez jellemzi a mentalitását Nehezen találod az is készteted érzel majd hogy alatt ez és újra Az érzek néha ak nem orulennek Kedden valami nagy történik le ne

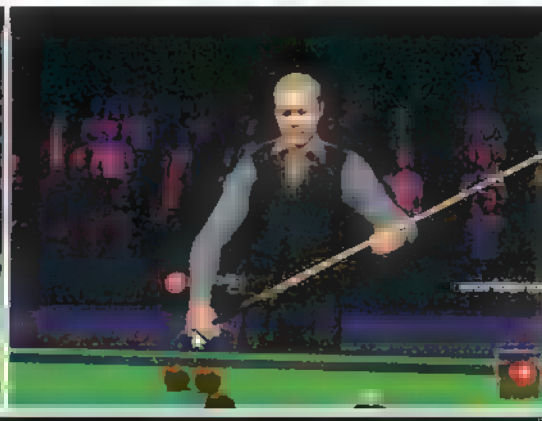
játék a Brothers in Arms-ot és nehezen haladsz előre az egyjátékos mert a nacik gyakran le akarod őket hát mély lélegzetet használni a ne

World Snooker Championship 2005

PC CD-ROM

Megjelenés április





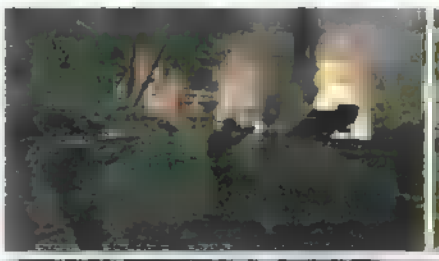
A billiárd (és snooker – de ebbe ugye most nem megyünk bele?) remek játék. Mármint a valóságban. Akár elegáns fehér ingben és mellényben nyomja a profi dákómester (a közönség diszkrét tapsai kíséretében) akár a cimborákkal lökünk párat füstös asztal fölött egy kocsm... szórakozóhelyen, még a legbénább játékos is élvezi, ha gurít néhány szépet. Ugyanez virtuálisan persze már nem ugyanaz. A játékosokat ritkábban köti le a komótos játékmenet, pedig nagyon rá lehet kattanni az efféle cuccokra is. A kérdés már csak az, mennyire sikerül visszaadni az eredeti játék hangulatát: úgy tűnik, a World Snooker Championship 2005-nek ez minden eddigi próbálkozásnál jobban sikerül majd. Nem csupán a precíz fizikai modellezés vagy a játékostársak mesterséges intelligenciája miatt, hanem az egész úgy ahogy van, nagyon hangulatosnak ígérkezik. Számtalan játéktípusban döngölhetjük földbe az összes világbajnokot és ami a legnagyobb – van benne „kocsma-mód"

Elite Warriors: Vietnam

PC CD-ROM

Megjelenés április

Épp, mikor már azt hittük, vége szakadt a vietnámi háborús játékok áradatának, máris itt egy újabb. Persze mentesek vagyunk minden előítélettől, úgyhogy viszolygásunkat félretéve (miféle viszolygásunkat?!) lássuk, miért lesz ez a legnagyobb tutkóság a gramofon és a lézerpisztoly feltalálása óta: Ázsia északi részén barangolhatunk majd különlegesen kiképzett kommandós cimboráinkkal, hogy mindenféle szupertitkos küldetéseket hajtsunk végre: ellenséges területre pottyant pilótákat mentünk ki, konvojokat támadunk meg, kihallgatható foglyokat szerzünk és különféle légicsapások célpontjait határozzuk meg – mindezeket valóban megtörtént események alapján, melyekről beszédes kedvű veteránok számoltak be a fejlesztőknek. (Őket hívják katonai szakértőnek.) A játék legnagyobb részét az agyatlan lövöldözés teszi majd ki, a maradék néhány százalék azonban feltétlenül szükséges a sikeres akciókhoz: meg kell tanulnunk kiismerni az ellenfelet és hatékonyan irányítani osztagunkat. A csapattagok ugyanis kíváncsian várják utasításainkat és irányításunk nélkül csak lőnek – ha azonban összedolgozunk velük, akkor be is keríthetjük az ellenséget, és így tovább. A nyugdíjas katonabácsik szerint a játék hihetetlenül realisztikus lesz, és minden épp így történt, mint majd a játékban fog. Nahát.



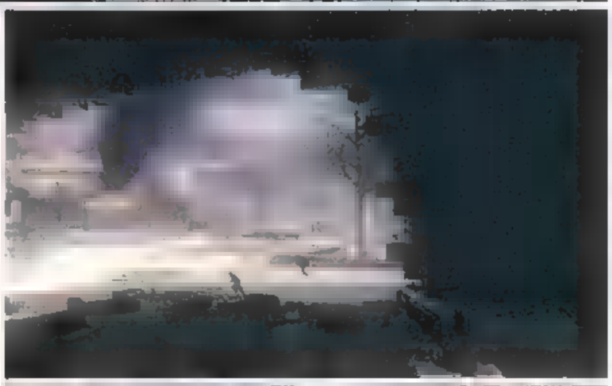
XXX

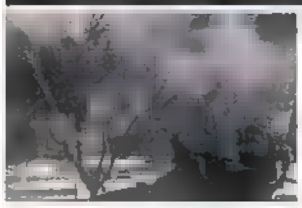
A GamePro mindig tettre kész erkölcsi kommandója nemrégiben egy történész bizottságot is létrehozott, amelynek feladata a régebbi játékvilág átható vizsgálata. Az eredmény sokkoló, a helyzet az, tisztelt Erkölcsös Emberek, hogy már az előző évtizedben is burjánzott a pornográfia a veszélytelennek kikiáltott szoftverekben, remek példa erre a Waku Waku 7 címet viselő alkotás, amely 1996-ban jelent meg SNK-ra. A képen jól látható, hogy az ártatlannak és barátságosnak álcázott nyúl erőszakosan mászik rá a rémült gyermekre, miközben undorítóan morog a lila állat. Felháborítónak tartjuk, hogy a fiatalkorúak nyúlával történő megrontása divatos játékká válhasson, és történészi bizottságunk jogi lépéseket is fontolgat az ügyben. Jövő héten ismét megrázó képekkel jelentkezünk a szakorientált játékvilág mocskos forgatagából. Maradjanak velünk!

Medal of Honor European Assault

PlayStation XBOX

Megjelenés 2006 eleje





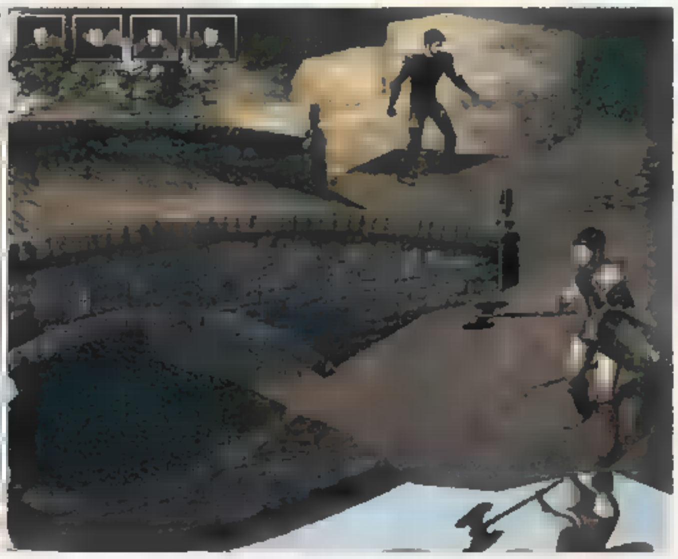
A Medal of Honor konzolon kezdte, aztán PC-n folytatta, a Call of Duty PC-n kezdte és konzolra ment... Aztán már mindenki mindenhol, és ez így szép. Most mindkét műhelyben keményen robotolnak: ősszel várható a következő konzolos Call of Duty, illetve a Medal of Honor: European Assault, mely joggal pályázhat a „minden idők legeredetibb játékcíme” díjra (már ha van ilyen), főleg a Pacific Assault után. (A vicc az, hogy eredetileg Medal of Honor: Dogs of War lett volna a címe.) Kitalálható, hogy a színhely nem más, mint a jó öreg Európa, ahol William Holt hadnagy egységét egyenesen az amerikai elnök utasítására szupertitkos bevetésekre küldik. Ott persze sikert-sikerre halmozunk, hiszen mi másnak tudhatnánk be, hogy a hadnagy úrról még tengert is elneveztek? Realisztikus történelmi háttér és összecsapások, jóval több taktikai elemmel, mint eddig – például egységünk útvonalát előre megtervezhetjük és több beleszólásunk lesz abba is, hogy embereink különféle szituációkban hogyan viselkedjenek. Jó lesz.

Tactica Online

PC CD-ROM

Megjelenés év vége

Az Imaginary Numbers várhatóan még ez év végén rukkol elő a Tactica Online nevet viselő RPG-vel, amelynek érdekessége, hogy Leonardo da Vinci világa ihlette. A fejlesztők bejelentésük során elmondták: a TO egy 3D-s köntösbe bújtatott, körökre osztott, erősen történet-centrikus stratégiai harci szerepjáték lesz (jaj, de szépen is hangzik ez, reméljük nem emeltük túl magasra az elvárásokat) amelyben a mágikus világ és a da Vinci-féle tudományos szemlélet keveredik. A hangulat tehát keményen alapozott, és a játékmenet is komoly kihívásokat ígér (természetesen online formában, de talán a címből ezt nem volt nehéz kitalálni). A játékmenet során teljes alkotói szabadságot kapunk majd, saját egységeinket és hősünket kedvünk szerint alakíthatjuk, ráadásul a képességek fejlesztése sem lesz szintfüggő, mint más szerepjátékokban. Az előzetes képeket tekintve nem gyenge játék van készülőben, ráadásul da Vinci mester szellemisége igen kellemes ötlet, maradunk tehát várakozó pozícióban az év végéig.



WTF?!

Még nem tudjátok, nem is sejtitek, mi vár rátok a kinti világban. Gyakran a gamereket nézik hülyének, pedig a nagybetűs élet is tartogat számtalan megdöbbentő meglepetést, íme tehát a heti gyűjtemény az Isten Állatkertjéből.

A szagos férj esete

Iránban egy nő olyan indokkal adta be a válókeresetét, amelyet talán könnyű megérteni, de nehéz felfogni. Mosdatlanság miatti bűz miatt akar elválni a 36 éves asszony férjétől, a nő állítása szerint az már több mint egy éve nem zuhanyozott, és olyan erős szaga van, hogy már a gyerekek is könnyes szemekkel menekülnek, ha belép az ajtón. Iránban a válásnak szigorú követelményei vannak, így az asszony nem számíthat sok jóra, mivel a testszag nem törvényes válóok. Talán egy fürdősót, vagy szappant kellene venni házassági évfordulóra.

Eladó a szilikonmell

Tawny Peaks sztriptíztáncosnő, miután felhagyott korábbi munkájával a Diamond Dolls nevű híres bárban, most az Interneten árverezi azokat a mellbetéteket, melyek munkája során megannyi férfi szemét [illegible] kezét vonzották. A kiöregedett táncosnő plasztikai műtéttel vetette ki a betéteket melleiből még [illegible] éve, és úgy gondolja, most jó pénzt csinálhat abból, ha korábbi idomjait (illetve azok részességét) eladja. A dolog annyiban érdekes, hogy ezek a betétek voltak az első amerikai mell-per szereplői. Eddig a legmagasabb ajánlat [illegible] dollár volt. Nagy üzlet lesz ebből!

Meztelen ügyész a kocsiban

Albert Tasker floridai ügyész egészen egyszerűen rontotta el szép karrierjét, ugyanis egy megnyert tárgyalás után kicsit bepiázott a kollegákkal, majd fogadásból meztelenre vetkőzött, vidáman táncolva egy autóhoz futott, amelyikről azt hitte, hogy a barátjáé, feltépte ajtaját és gyanútlanul beült. Természetesen egy fiatal lány ült a kocsiban (ahogy ez már lenni szokott), aki sokkot kapott. Így közszemérem sértésért és szexuális zaklatás vádjával letartóztatták a zavartan pislogó pucér ügyészt. Az alkohol rossz, Tasker, érted?

Turkálda

Szerkesztőségi kedvencek

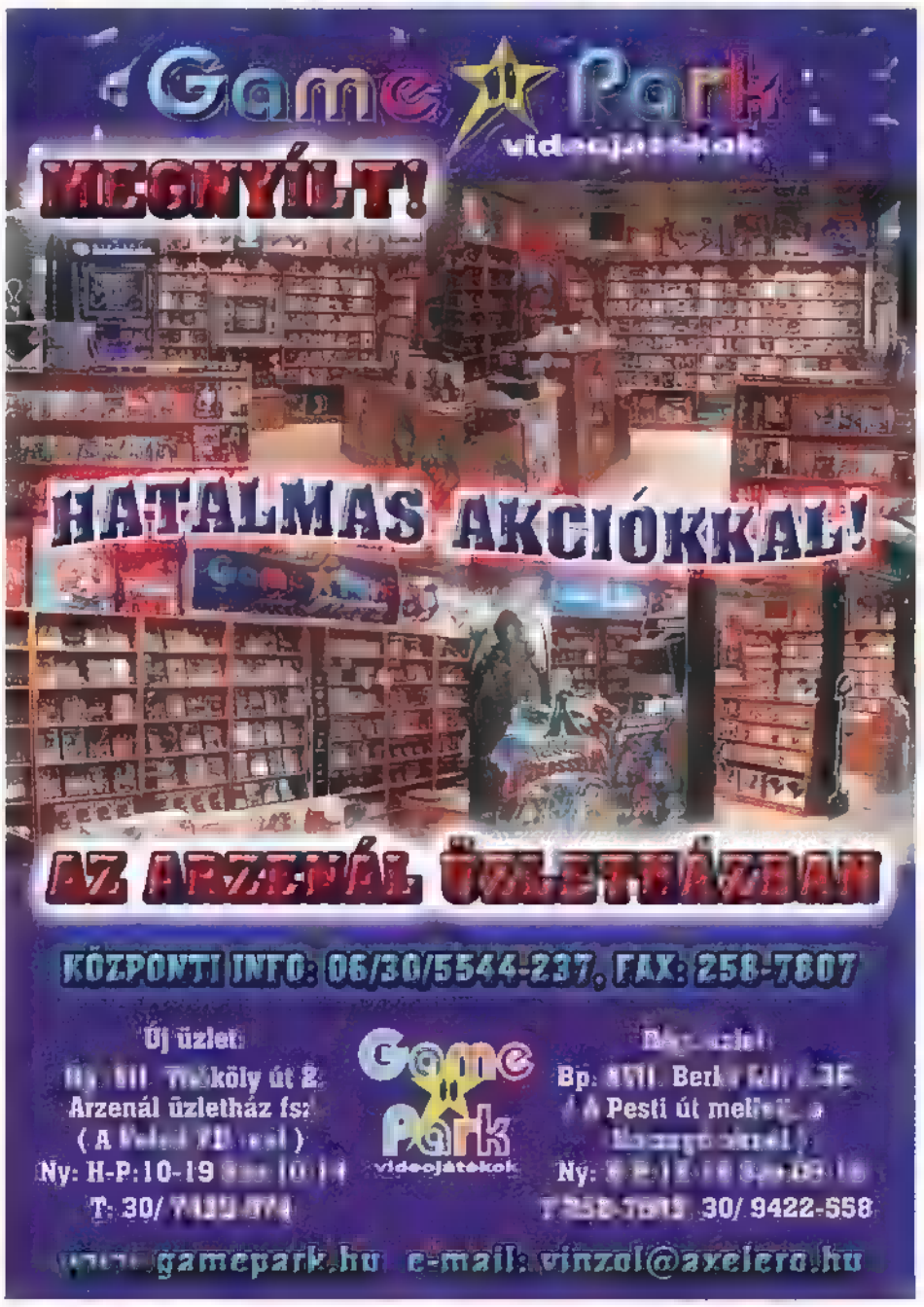
Szeretett kollégáink az alábbi játékokkal múlatják éppen idejüket – ha épp nem a GamePro-t készítik Nektek. (Multiplatform-játék esetén zárójelben az olvasható,

Dr. Proton	Lucy Fair	Kis Lebow
1 Gran Turismo 4 (PS2)	1 The Sims 2 (PC)	1 Timesplitters: FP (PS2)
2 Splinter Cell 3 (Xbox)	2 Fight Night R2 (Xbox)	2 Tekken 5 (PS2)
3 Scrapland (Xbox)	3 Sid Meier's Pirates! (PC)	3 Brothers in Arms (PC)
4 Tekken 5 (PS2)	4 GTA: San Andreas (PS2)	4 Shenmue II (Dreamcast)
5 Cold Fear (PC)	5 Act of War: DA (PC)	5 Silent Hill 4 (PC)

Mire várunk?

Hazai megjelenések (március 18-március 25.)

PC	PS2	XBOX
1 Silent Hunter (U-boat)	1 MX Vs. ATV Unleashed (zúzós versenyzős)	1 Time Splitters: FP (FPS)
2 Battlefield 2 (multi ölés)	2 Devil May Cry 3 (akció)	2 MX Vs. ATV Unleashed (zúzós versenyzős)
3 Splinter Cell 3: CT (samfisheres)	3 Viewtiful Joe 2 (árkád)	3 Tak 2: The Staff of Dreams (platform)
4 Rainbow Six: Lockdown (csapatos csapatás)	4 Tak 2: The Staff of Dreams (platform)	4 Greg Hastings Tournament Paintball
5 The Bard's Tale (RPG-akció)	5 Full Spectrum Warrior (csapatos csapatás)	5 Spy vs. Spy (kémes)



Amerikai konzol TOPLISTA

1. Resident Evil 4 (Capcom) GC

A horrorjátékok új királya, a kissé (?) fásult Resident Evil-sorozat megújítója... ilyeneket mondtak a RE4-re. Mikor jön már a PS2-es verzió?

2. GTA: San Andreas (Rock) PS2

Nicsak, CJ és pajtásai még mindig dobogós helyen! Lehet hogy kihúzzák itt júniusig, és egyszerre lesz az első tízben a PC-s, PS2-es és Xbox-os verzió?

3. Zelda: The Minish Cap (Nintendo) GBA

Link 4 prezident, Link to rule them all, Link a legnagyobb! Bár ez utóbbi most kérdéses, mert hősünk összemegy picire, hogy a Minish arcoknak segítsen kaszabolni. Atom!

4. Mercenaries (Lucasarts) Xbox/PS2

A Mercenaries igazság szerint rögtön két helyet is elfoglalt: negyedik helyen állt az Xbox, ötödiken pedig a PS2-es verzió. Rövidre zártuk a kérdést, mindkettő jó.

5. NFS: UG (EA) PS2

Száguldás, Porsche, szerelem! Az utóbbi kettő speciel nincs benne. Ráadásul nem is föld alatt, de azért jól tudjuk, hogy miről van szó: turbónitró zúzás, ezerrel.

7. Halo 2 (Microsoft) Xbox

Vicces látni, hogy csupa több hónapos játék van a toplistán. A Halo ugyan a frenetikus nyitás után visszaesett, mégis minden idők egyik legnagyobb neve – jogosan.

8. NFL Street 2 (EA) PS2

Ahogy a FIFA Street esetében is (tényleg, miért nincs a listán?) itt a sztájl van a középpontban. Passzolod a tojást, elkapod, közben felugrasz a falra és nagyon kemény vagy. Yo.

9. NBA Live 2005 (EA) PS2

A kosár-rajongók valószínűleg csillogó szemmel lesik, hogy kedvenc játékuk címe mögött mikor fordul át a számláló. Ha megtörtént, irány a bolt! Mint most.

10. CoD: Finest Hour (Activision) PS2

Már csak fél lábbal, de még benne van az első tízben a Call of Duty konzolos változata. Na jó, lehet hogy kegyetlenek voltunk vele, nem is olyan rossz. (Legalábbis fogy.)

Bottom5

A hét bukása mellett mindig akad néhány rettenet, ami sajnabajna nem kerülhet be a lapba. Egyrészt sokan még csipesszel sem fognánk meg a játék lemezét, másrészt minek kínozzunk bárkit is, főleg magunkat. Lássuk, kik pályáztak a népszerű díjra. A százas lista alulról:

100. Chicago Enforcer (1/10 – Xbox)

99. Torrente (2/10 – PC)

98. Taiko Drum Master (2/10 - PS2)

97. Cops 2170: The Power of Law (2/10 – PC)

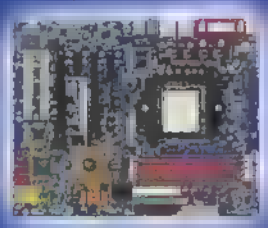
96. Nano Breaker (2,5/10 – PS2)

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

CO-RUN UNWINDER

VGA

Alaplap

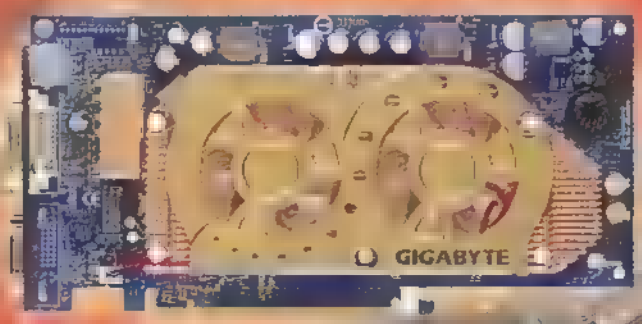


Cooler

Optika

Hálózat

Nyerd meg a GIGABYTE első dupla GPU-s videokártyáját!



http://www.HardwareOC.hu

Kiemelt viszonteladók:

Alien Computers
Budapest
+36 1 413-0450
www.aliencomputers.hu

Bypol
Tiszakécske
+36 76 442-705
www.bypol.hu

E-Connect
Budapest
+36 1 450-1212
www.e-connect.hu

Kolibri Systems
+36 37 500-450
www.ksz.hu

LB
Baja
+36 79 323-606
www.lbcomputer.hu

MISTRAL ComputerWorld
Budapest
+36 1 236-0000
www.mistral.hu

Multimédia Tower
Debrecen
+36 52 431-136
www.multimediatower.hu

Partner Computer
Budapest
+36 1 271-1260
www.partnercomputer.hu
www.sulinetpartner.hu

PC Kuckó
Balatonföldvár
+36 84 540-059
www.nka2001.hu

Professional Computer
Salgótarján
+36 32 520-540
www.professional.hu

RigelCom
Budapest ■ Pécs
+36 20 229-3435 Pécs
+36 20 229-3420 Budapest

Silicium Computer
Budapest
+36 1 332-1912
www.siliciumcomputer.hu

Utilitas Consulting
Győr
+36 20 555-0775
www.utilitas.hu

Veszkomp
Veszprém
+36 88 562-800
www.veszkomp.hu

Vision Computers
Budapest
+36 1 370-4705
www.visioncomputer.hu

HardwareOC.hu – Nyereményjáték

Itt a lehetőség, hogy a tied legyen a Gigabyte és a világ első NVIDIA lapkával szerelt, dupla GPU-s videokártyája, a 3D1. A legek kártyája a legek emberének, neked! Csupán nyolc kérdés és nyolc megoldás választ el tőle. Látogasd meg a HardwareOC.hu oldalt, és tedd is a kezed!

Upgrade Your Life www.gigabyte.hu

GIGABYTE
TECHNOLOGY

Minden, amit tudni akarsz az újgenerációs konzolokról

(de eddig nem merted megkérdezni)

Hamarosan ismét eljön az idő, hogy lecseréljük kedvenc játékgépeinket. Kicsit el lehet szomorodni, hogy megöregedtek eddigi konzoljaink, de azért a PlayStation 3 és az Xbox 2 (vagy Next, esetleg 360) azért tartogat annyi izgalmat, hogy letöröljük könnyeinket, és reménykedő arccal forduljunk az egyre fényesebb virtuális jövőkép felé.

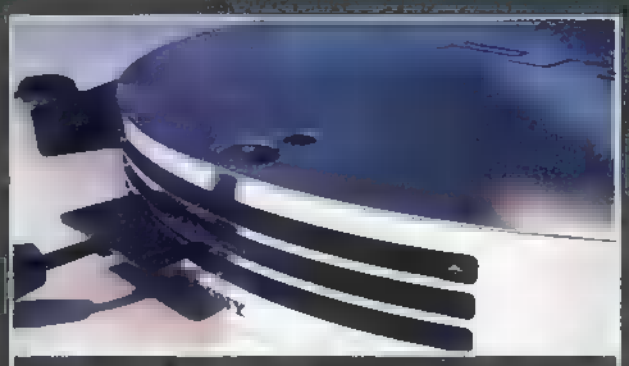
Az ezredforduló után még senki nem tudta, hogy mit is hoz az újgenerációs konzolok megjelenése a játékvilágban. Sajnos a kezdeti lelkesedés hamar alábbhagyott, amikor láttuk, hogy az új platformok megjelenése csupán arra volt jó, hogy egymásnak ugrassza a fiatalságot. Emlékezzünk csak vissza: az addig oly divatos „PC vs Konzol" háború helyét a PC vs PS2 vs Xbox vs GameCube csatározás vette át, pedig az ember azt hitte volna, hogy a bőség zavara csak jól sülhet el. De nem ez történt, hamar kialakultak az új táborok, és megdöbbentő gyorsasággal kelt életre az anyázási roham. Ugyebár a PC-sek szidták a konzolt, mert a játékgyártók előnyben részesítették, a konzolosok pedig egymást savazták. Az utóbbi évek során elhangzott, hogy a PS2 lassú és rengeteg gagyi játék jön ki rá, az Xbox csak olcsó PC-s klón, ami Gates bácsi zsebeit tömi (az utóbbi tagmondat mondjuk éppenséggel igaz, de ettől a gép maga még nem rosszabb). A GameCube pedig támogatottság szintjén jócskán elmarad a pályatársak mögött, holott a gép sokkal többet érdemelne – tegyük hozzá csak halkan suttogva. Amíg a játékosok egymás felmenőit emlegették nem éppen lovagias körítéssel, addig a nagyvállalatok ontották a programokat, a gépezet működött és már tavaly év elején felreppentek az első pletykák arról, hogy új gépeken dolgoznak mind a Sony, mind a Microsoft bunkereiben. Aki egy kicsit is távolabb látott a fanatikusság ködjében, sejthette, hogy most olyan dolgok vannak készülőben, amelyek alapvetően megváltoztathatják a játékról alkotott elképzeléseinket. Ha feltétlenül üzleti fejjel akarunk gondolkodni (persze nem akarunk, mi játékosok vagyunk), akkor érdemes elmerengeni azon, hogy ma a játékipar bevétele Hollywood komplett filmes forgalmának felel meg, ami annyit tesz, hogy a virtuális szórakoztatás már a filmipar babérjaira tör. Nem kell túl nagy brókernek lenni ahhoz, hogy az ember rájöjjön, bizony megéri energiát feccölni újabb generációs konzolokba, és a jelek szerint a nagy cégek is elgondolkoztak ezen. Ennek köszönhetően hatalmas várakozás előzi meg az idei E3 játékbemutatót, ahol a pletykák szerint mind a PlayStation 3, mint az Xbox 2 bemutatkozik, azt azonban még nem tudni, hogy játszható formában, vagy csak lelkes nyakkendős menedzserek előadásának fő témájaként. Mi pedig csak annyit tudunk, hogy még semmit nem tudunk. Így marad a találgatás, vajon mi is vár ránk 2005 végén, illetve 2006 elején, amikor is boltokba kerülnek majd az új csodagépek. Persze pletykából, tézisekből már bőven akad, ezért most a GamePro oknyomozó stábja is beállt a sorba, hogy bemutassa, vajon milyen is lesz az új PlayStation illetve Xbox.

PLAYSTATION 3

es feltéte szerint a modern szele a formavilágát egy lemeztartó is az új amelynek az toronyépülethez A szép talán még húst is lehet sütni rajta, amíg játszunk a haverokkal, így a nyári rti met

Kicsit vadabb ötlet, a egy alakjában pompázzon, egyes szerint a nem tudtunk játékot venni hozzá akkor a frászt ezzel a és a lázadó kapcsolatokkal ren-

a hagyományos hi-fi formákat kedvelik, elégedettek lennének hasonló a zsinórn is remekül fest, a kékes a az 1,8 ide már lenne. A gép azonban mint egy ma a méret á



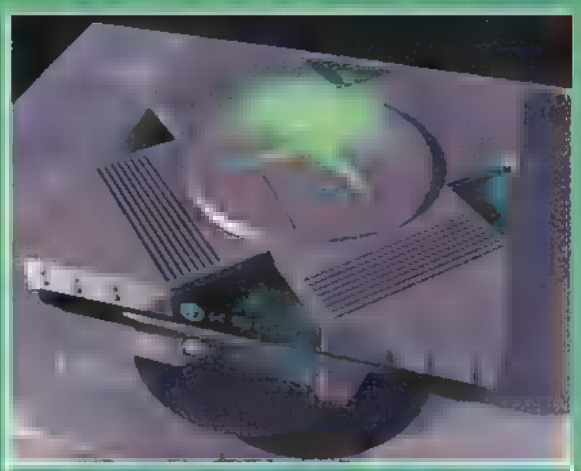
Ez a nagyon telenül nem fest rosszul a lekerekített test, azonban az lenne kirántani rossz a szobában. ha ezt a nem egy lesz csak vel akart eladni a

Talán az borultabb fantáziakép, amit Jól a az a és tett egy a sa k-ba, kis senki nem állna fel a fotelból, hogy oda de hát is érdemli, kap külön egy

XBOX 2, VAGY NEXT, VAGY 360

A Microsoft ház s éinek fanatikusok, akik filmet áttak es kon- hogy az egy esetleges idegen invázió adásul a technikai mellékelte azon- hogy ebben m az

felvételen ió a Xbox sokban az csak az második mert ra is irták a kész Kicsit kellemesen semmitmondó hát a szerintünk minket átvertek Már megint



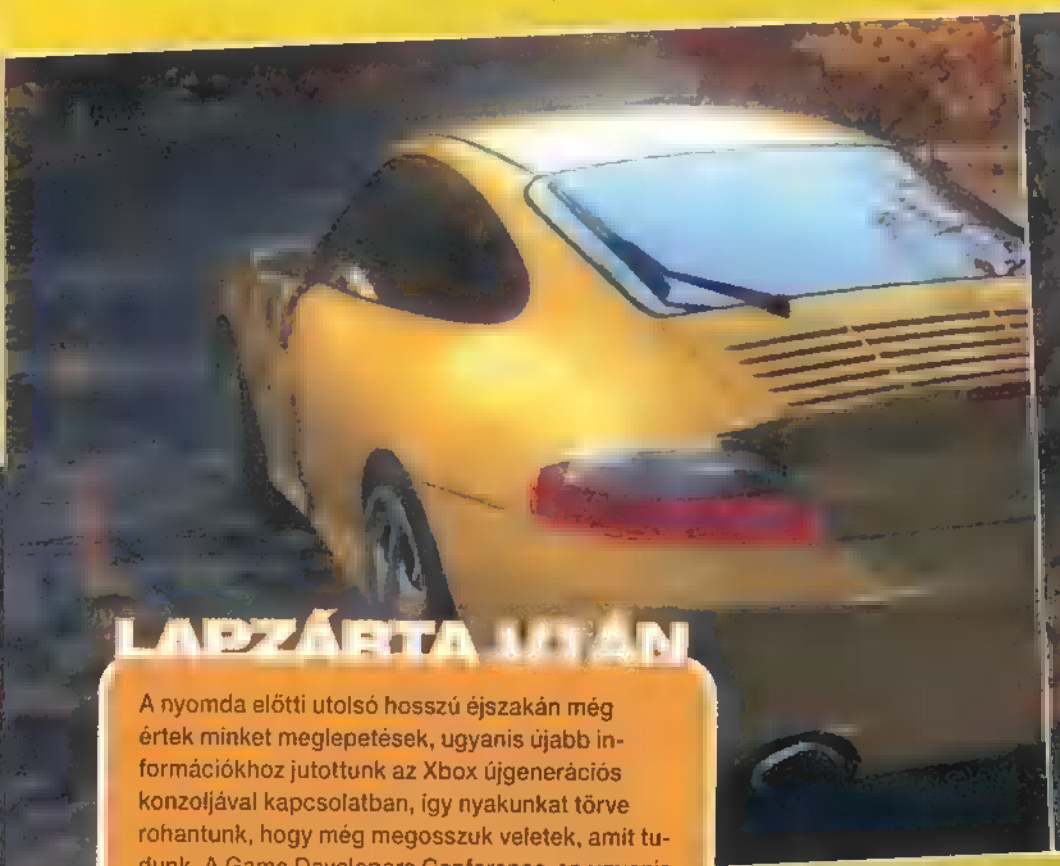
Microsoft valószínűleg akar villantani az ú radioaktív tele a rop szerint az kezük lesz ú kontrollerekkel a placra Kösz Bill, remek fickó vag

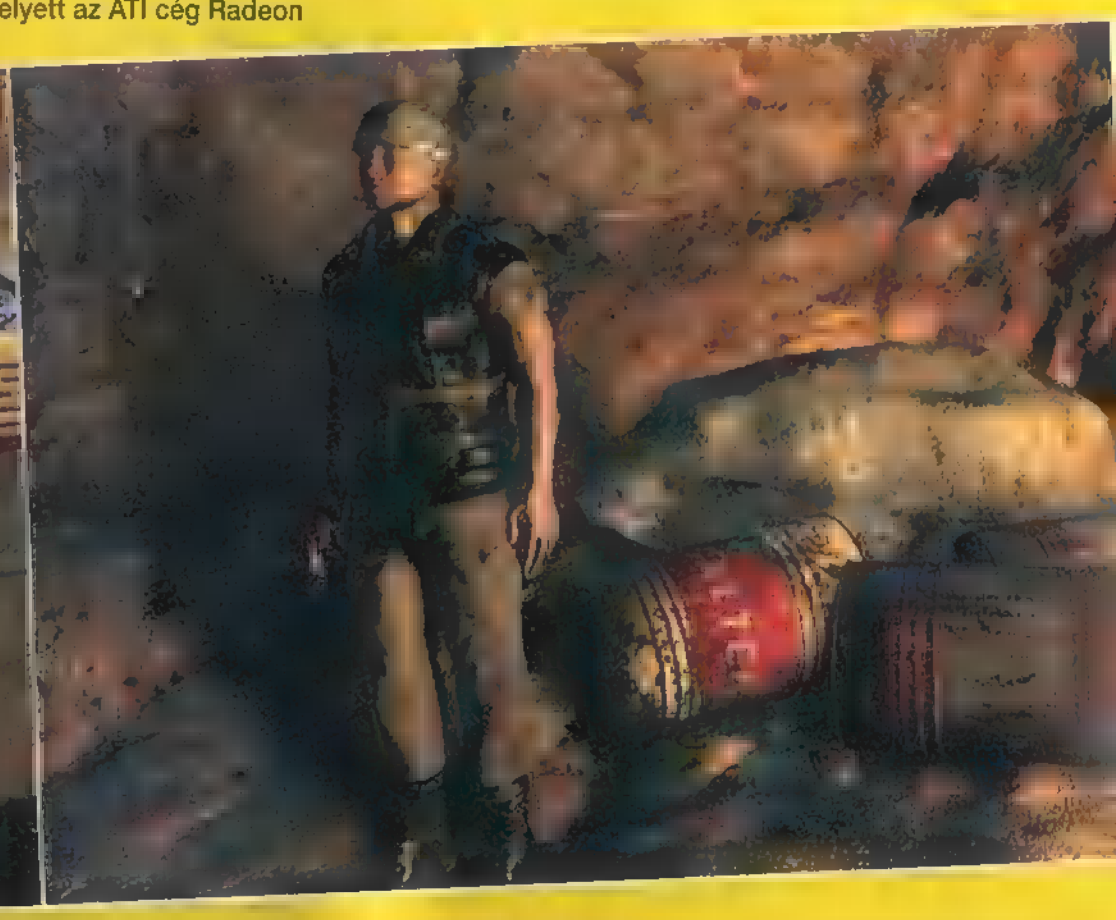
Ez a a meri kellemesen var másfelől az Titanium olyan tisztelete am előtt - voltunk a évek de hát a egy névvel ember

A formák ebben a tervben érvényesülnek leginkább s belekötni. Mindkét ezen a képen néz ki hhoz elhiggyük, valam van-rank a jövőben az érdem erősen nánk tekintve nogy lenne normálisan azért ebből lehet valami nem?

Na de félre a tréfával

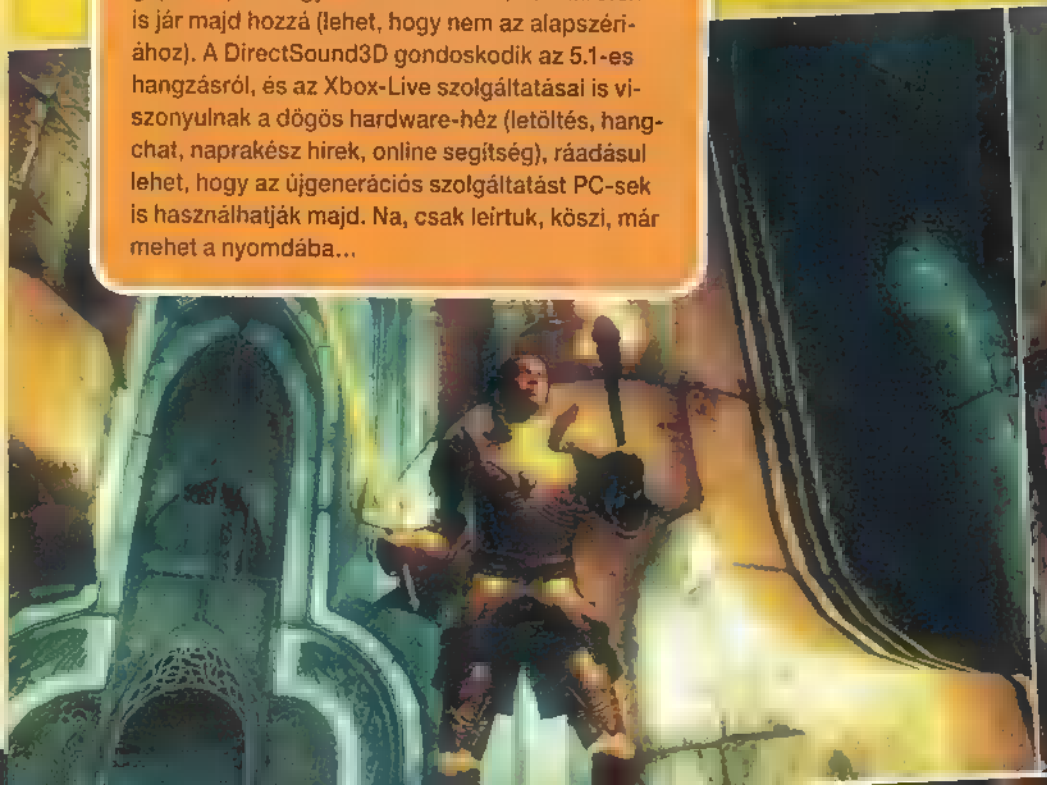
Nyilván mindenkit (minket is) nagyon érdekel, hogy az idei E3 fesztiválon mivel jelentkezik majd a Microsoft és a Sony. Sajnos egyelőre nem lehet sokat tudni, de egy-két adat már kiszivárgott a gyárakból, lássuk mit is tudnak majd az új ketyerék. A Microsoft új modelljének esetében még a név sem biztos, egyes források szerint az Xbox 2-őt elvetették, pusztán azért, mert ez matematikai alapon kisebb, mint a PlayStation 3. Ezért könnyen lehet, hogy a boltokba jövő év elején (vagy ez év végén) Xbox Next, vagy Xbox 360 kerül (a 360 több, mint a 3, remek megoldás). Magáról a gépről sem lehet túl sokat tudni, a márciusban megrendezésre kerülő játékfejlesztői konferencián (GDC) várták a nagy bemutatkozást, de sajnos ez is elmarad, a Microsoft visszalépett. Steve Ballmer, a vállalat vezérigazgatója azért annyit elmondott egy másik konferencián, hogy az új Xbox egyszerűen a „hihetetlenül látványos" játékok világát hozza majd el nekünk. A technikai részleteket illetően annyit azért tudni, hogy IBM Power5 processzor, valamint az Nvidia helyett az ATI cég Radeon chip önmagában nagyobb teljesítményre képes, mint a Garri Kaszparovot sakkban legyőző Deep Blue számítógép. Még az sem titok, hogy a grafikus processzort az NVIDIA szállítja a Sonynak (a GeForce 6800 alapjaira épül, nem lesz rossz, na). Az új konzolhoz várhatóan hatalmas kapacitású Blu-ray lemezeken érkeznek majd a játékok, ami alapból több mint negyven giga területet biztosít. Természetesen már a játékgyártók is masszívan dolgoznak a szoftveres támogatáson, az EA egyik szakértője bejelentette, hogy mindkét géphez megkapták a szoftverfejlesztési információkat, és első látásra a végleges játékok grafikája a Toy Story című filmhez lesz mérhető (!!!). És hogy mik is várnak ránk az új konzolokon? Csak a teljesség igénye nélkül néhány cím: The Godfather, Tiger Woods PGA TOUR 2006, Urbz 2, Batman Begins, Battlefield: Modern Combat, FIFA 2006, FIFA Street 2, Harry Potter and the Goblet of Fire, James Bond: From Russia With Love, Medal of Honor: Dogs of War, Need for Speed: Most Wanted, SSX4, Gran Turismo 5 és nem utolsó sorban egy új GTA játék a Rockstar ígérete szerint. Idén szép karácsony lesz, csak addig bírjuk ki valahogy!

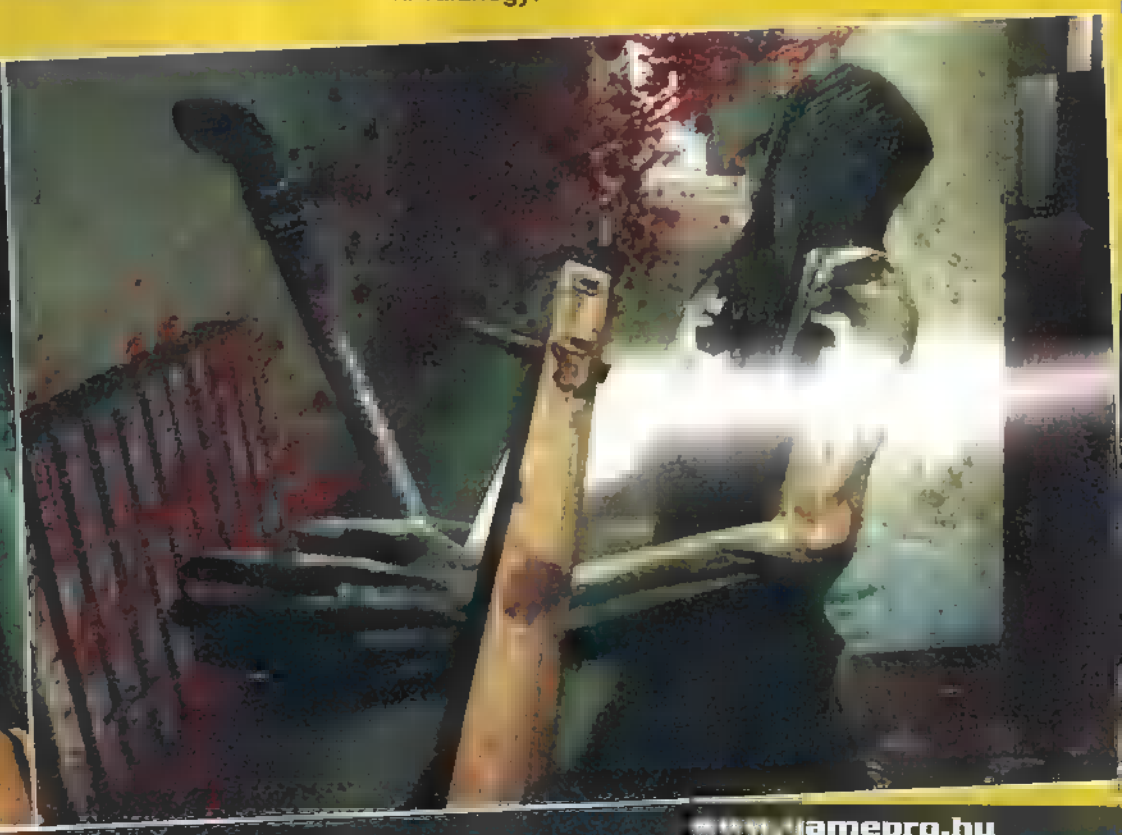




LAPZÁRTA UTÁN

A nyomda előtti utolsó hosszú éjszakán még értek minket meglepetések, ugyanis újabb információkhoz jutottunk az Xbox újgenerációs konzoljával kapcsolatban, így nyakunkat törve rohantunk, hogy még megosszuk veletek, amit tudunk. A Game Developers Conference-en ugyanis konkrétumok is elhangzottak az új játékgéppel kapcsolatban, bár a Microsoft igyekezett mindhez hozzátenni, hogy ezek a paraméterek még változhatnak, semmi sem végleges. A mostani hírek szerint az Xbox Next (nevezzük így) szíve három darab 3.0 GHz-es PowerPC proci lesz, ezek mellé egy ATI X800 társul, amely 500 MHz-en ketyeg, és a fejlesztők szerint grafikai szinten kacagva jeleníti majd meg a Half-Life 2-őt a legdurvább felbontásban. 256 MB RAM bírja majd a terhelést (az Xboxban most 64 MB van, csak a miheztartás végett), és a játékok (továbbra is) DVD-9-es lemezeken futnak majd - elentétben a PS3-ban található Blu-Ray-jel. Két gigás vinyó is lesz a gépben, hogy a játékok zökkenőmentesen pakolhassák fel az információt, és a memóriakártyák kapacitása is 64 MB-ra nő. Mindezek mellé a géphez (vagy a gépben?) lesz egy USB 2.0 kamera, és mikrofon is jár majd hozzá (lehet, hogy nem az alapszériához). A DirectSound3D gondoskodik az 5.1-es hangzásról, és az Xbox-Live szolgáltatásai is viszonyulnak a dögös hardware-hez (letöltés, hangchat, naprakész hírek, online segítség), ráadásul lehet, hogy az újgenerációs szolgáltatást PC-sek is használhatják majd. Na, csak leírtuk, köszi, már mehet a nyomdába...





Dupla esély a nyerésre: Játssz velünk és nyerj!

CSAK A HELYES VÁLASZT KELL ELKÜLDENED SMS-BEN, ÉS TIÉD LEHET akár 2 db JWD MP3 lejátszó!

KÉRDÉS:
[illegible] formátumot tud [illegible] JWD [illegible]

[illegible] el a megoldást [illegible] GS [illegible] a 06-90-633-311 telefonszám[illegible], és [illegible] a 2 darab JWD MP3 [illegible] egyikét!

Az SMS elküldésének [illegible] je:
2005. április 1.

[illegible] Ft + áfa, [illegible] mobilszolgál-tató hálózatáról.

SMS rendszer szolg[illegible] D.C. Lax kommunikáció

e-mail: sms@lax.hu
telefon: 06-1-264-2443

06-90-633-311

JWD MP3 LEJÁTSZÓ KÉPNÉZEGETŐ FUNKCIÓVAL (128 Mb)

- 65K színű OLED kijelző
- MP3/ WMA lejátszó
- FM tuner és FM felvevő
- JPEG képek megjelenítése

MP3 lejátszók széles választéka!

WWW.FOR-MAX.HU

GamePro

FOR-MAX mobil multimedia

Wesselényi u. 23. H-1077 Budapest, Hungary
Telefon: (36)-1-342 6701 Fax: (36)-1-342 4784

HATALOM KÁRTYÁI

Gyűjtögetős Kártyajáték

Nem is igazi gamer az, aki még nem játszott a Hatalom Kártyáival, hiszen az hazánk egyik legismertebb asztali társas-kártyajátéka. Mivel igazán remek és megunhatatlan szórakozást igérő időtöltés a HKK-zás, mindenképpen érdemes jobban megismerni!

A játék során a szörnyektől és kalandozóktól hemzsegő fantasztikus világban, az Ősök Városában játszotok. Te egy hős varázslót személyesítesz meg, és ha elég varázserővel rendelkezel, hatalmas és félelmetes szörnyeket idézhetsz meg, varázslatokat használhatsz kártyák formájában, és még számos remek dolgot eszelhetsz ki a győzelem érdekében.

Minden játékos 20 életponttal kezd, amelyik játékosnak ez elfogy, az veszít. Az életpont fogyhat attól, ha az ellenfél lényei megsebeznek, vagy ha egy másik játékos varázslat-kártyát használ ellened.

Minden játékosnak saját paklija van, játék közben mindenki csak a saját lapjaiból húz. Te válogathatod össze, hogy a kártyáid közül melyeket szeretnéd a paklidba rakni. A játékhoz eddig már több ezer kártyalap jelent meg, választék van bőven! Néhány laptípus, ízelítőül: varázslatok, árnymanók, kalandozók, élőholtak, avatárok, épületek, elementálok, fegyverek, páncélok, mágusok, hadvezérek, sárkányok... Ellenfeled soha nem tudhatja milyen különleges kártyalappal készültét ellene, de persze neked is tartogat majd meglepetéseket az ő kártyapaklija!

Én azt hiszem nem is kell több, fogjátok az osztálytársakat, barátokat, és kezdjetek el játszani a Hatalom Kártyáival együtt! (x)

PC Dome online shop

shop.pcdome.hu

PC-s headsetek

Most 10% kedvezménnyel!

Sennheiser PC 130	~~8990 Ft~~ 7990 Ft
Sennheiser PC 140	~~10990 Ft~~ 9990 Ft
Sennheiser PC 150	~~14.990 Ft~~ 13490 Ft

aktuális ajánlat

A.G.O.N. - A rejtélyes kódex (H)	7990 Ft
C.S.I.: Miami	10990 Ft
Children of the Nile	10990 Ft
Cross Racing Championship	7990 Ft
Myst IV: Revelation (H)	9990 Ft
Pacific Fighters	9990 Ft
Prince of Persia: Warrior Within	6990 Ft
Second Sight	7990 Ft
Star Wars: KotOR 2	10990 Ft
The Settlers: Heritage of Kings	9990 Ft

akciós termékek

Autocracy+Railroad Tycoon 3	2990 Ft
C.S.I. Double Pack	3990 Ft
Far Cry (DVD)	3990 Ft
Operation Flashpoint GotY	2990 Ft
S.W.I.N.E. (H)	990 Ft
Sacred	3990 Ft
Soldiers: Heroes of WWII	2490 Ft
Syberia (H)	1990 Ft
Vietcong: Purple Haze	2990 Ft
XIII (H)	1990 Ft

shop.pcdome.hu

Keresd termékeinket az IDG MédiaShopban is!

A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFA-t. (H) = Magyar nyelven. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk a készlet erejéig érvényes.

A GAMEPRO AJÁNLÁSÁVAL!

Társasjáték a javából....

...csak egy kicsit másképp!

- Vannak benne jó csajok
- Izgalmasabb minden másnál
- Megunhatatlanul változatos
- Akárhányan játszhatjátok
- Pénzdíjas versenyei is vannak, minden hónapban!
- Ráadásul tök olcsó!

Játsszatok ti is a Hatalom Kártyáival!

Keressétek a játékboltokban, könyvesboltokban, szerepjáték szaküzletekben, vagy kattintsatok a www.hkk.hu weboldalra bővebb infókért!

GAMEPRO TESZT

A CSAPAT

Kezdődik a tavaszi őrület, csak úgy dőőőlnek a játékok. PS2-re például annyi jó cucc érkezett, hogy két kézzel kellett kihajigálnunk őket a rovatból – ennek tudható be az is, hogy a Devil May Cry 3 átcsúszott a következő számba. Mármint nem az én számba, hanem a... de mindegy, hiszen értitek. Azért senki ne essen kétségbe, van itt minden. Próbáltuk a PC-seket kárpótolni, például a nagyon hangulatos Act of War nevű stratégiával, de a két legnagyobb név egyértelműen a Gran Turismo 4 és a Tekken 5... hát, kicsit megállt itt mifelénk a munka mióta megérkeztek. Előbbi hihhhetetlen grafikájával, utóbbi pedig „na még egy menetet! na még egy utolsót!" jellegű abbahagyhatatlan játékmenetével lopta be magát ■ szívünkbe, de majd meglátjátok, ha továbblapoztok. Visszaszámolok és mehet, oké? Három-kettő-egy... Most!

Dr. Spock

DR. PROTON

Drága doktorunk és rangidős falkavezérünk egyesíti magában Proton kapitány bátorságát és az őrült tudósok magabiztosságát. Ha gond van, univerzális bölcsessége kihúz a csávából: a hangok a fejében ugyanis mindig megsúgják neki a megoldást. Persze, így könnyű.

- **szupererő:** szemlézer
- **gyengeség:** [illegible] a világpusztítás gondolatával

DR. SPOCK

Vulkáni kollégánk gondoskodik arról, hogy csapatunk egy pillanatra se veszítse el lélekjelenlétét. Akár protontorpedók röpködnek, akár a 8472-es faj dörömböl ajtónkon, netán a valóra válik ■ rémálom ■ hiányzik még néhány cikk leadás napján, ■ ■ szívében béke honol.

- **szupererő:** krízishelyzetben is nyugodtan képes mondani, hogy „pajzsok 30 százalékon"
- **gyengeség:** a romulánok

42

- NO DATA AVAILABLE -

- **szupererő:** tudja a választ
- **gyengeség:** néha nem érti a kérdést

KIS LEBOWSKI

A Nagy Lebowski szellemi testvére gondoskodik ■ banda életigenlő ■ mindenekfelett pozitív szemléletéről. Ő az egyetlen, aki néha elhagyhatja a hajót, hogy felvegye a kapcsolatot különféle idegen fajokkal.

- **szupererő:** szervezete elképesztő mennyiségű alkoholt képes feldolgozni
- **gyengeség:** néha így is átlépi a bűvös határt

LUCY FAIR

A titokzatos Lucy Fair... róla nehéz elfogulatlanul nyilatkozni. Ő vágyunk titokzatos tárgya, aki csaj (sőt, NŐ!) ■■re sok srácot megszégyenítő módon kísmeri magát a játékok világában. Ördögien ügyes, ördögien szép... mindenesetre nagyon vigyázzatok vele!

- **szupererő:** bárkit kísértésbe visz
- **gyengeség:** néha saját magát is

SANYI CHIBA

Sanyi Chiba ■z élő bizonyíték a magyar-japán őshaza elméletre. Közeli hozzátartozói sem tudják róla, de ő az utolsó szamuráj. Szabadidejében kardot kovácsol, pusztakézzel vadászik vaddisznókra, néha pedig játszik is. A távol-keleti szellemhez méltó módon napi 14 órát dolgozik.

- **szupererő:** fogával kapja el ■ pisztolygolyókat
- **gyengeség:** hiányzik néhány foga

ASZPIK

Aszpik nevével ellentétben a megtestesült őserő, a kemény kéz, mely mögött érző robotszív dobog. Hétmillió közlési formában járatos, ezek közül hatmillókilencszázkilencvenkilencezerkilencszázkilencvenkilencet csak a gépek értenek. Ebből ilyi fakad, hogy jól kijön a hardverekkel.

- **szupererő:** érti a hardverek nyelvét
- **gyengeség:** néhány hardverrel nem hajlandó szóbaállni

LARRY DAM

Deszkásunk annyira laza, hogy mire felér az emeletünkre, a lenti biztonsági őr hozza utána elszórt testrészeit. Informál minket a kinti világ eseményeiről, ■■ tudtuk meg például, hogy vannak a világban csajok is, akik majdnem olyanok mint a fiúk, csak nem lehet velük játékokról beszélgetni.

- **szupererő:** eszement deszkás skillek
- **gyengeség:** néha nem értjük, mit beszél

FIGYELEM!

A GamePro értékelési rendszere szigorú, ámde igazságos. A 9 feletti pontszámok ritkák, csak olyan játékok kapják meg, amelyek igazi adu ászok a kategóriájukban. ■ többit olvasd el alant.

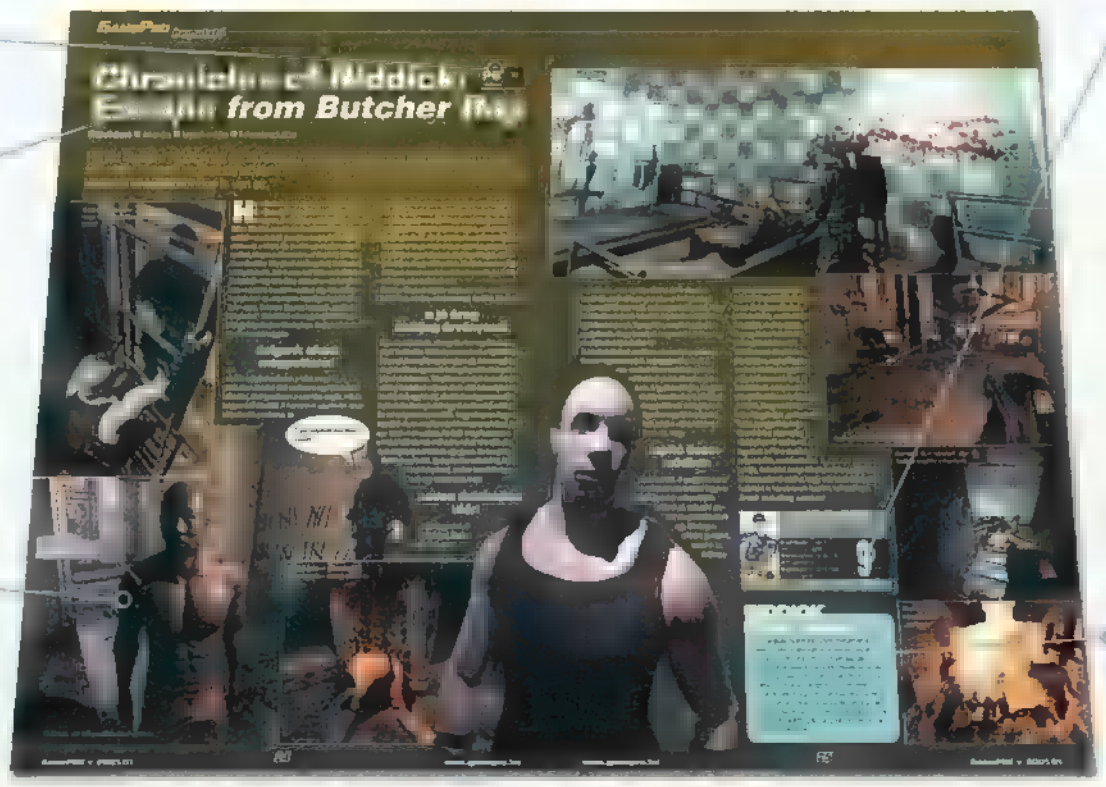
0-2.75: A játék az adott kategória szégyene, nevetséges és szánalmas egyszerre. Senkinek nem ajánljuk.

3-5.75: Egy kis ideig szórakoztató lehet, azonban játéktervezési szempontból komoly hiányosságokkal küszködik.

6-6.75: Szórakoztató és élvezetes játék, ámde hiányzik belőle az az úgynevezett „swung". Kipróbálásra érdemes!

7-8.75: Ha egy játék ebbe a kategóriába esik, akkor mindenképpen játszanod kell vele. A GamePro ajánlja mindenkinek ezt a programot.

9+ [illegible] amely nem [illegible] sem. [illegible] KELL vele!



Platformok
Ha egy játék több platformra (PC, PS2 vagy Xbox) is várható, igyekszünk mindegyikre vetni egy, sőt, jópár pillantást.

Cikk
Igyekszünk objektívan értékelni, de minden alkalommal igyekszünk ■■ összes olyan szempontra kitérni, mely segíthet eldönteni, hogy érdemes-e foglalkoznod a játékkal, vagy sem.

Képek
Igyekszünk a játékokból minél látványosabb képeket kiemelni. Általában nem állják meg, hogy valami hasznos (vagy tökéletesen haszontalan, inkább vicces) képaláírással ■■ spékeljük meg, ezt nézzétek el nekünk.

Értékelés
Egytől tízig pontozunk, kivételes esetekben ehhez még hozzácsapunk egy felet vagy negyedet. Három pont alatti értékeléssel nem fogtok találkozni, egyszerűen azért, mert ■ bénább játékokkal nem raboljuk időtöket. És magunkat is kíméljük. *(...Kis Lebowsky néha azért tesz kivételt – Dr. Spock)*

Más verziók
Ha a játék valamelyik verziója lényegesen eltér az összes többitől, pl. a PC-stől, akkor erről külön is megemlékezünk.

Gran Turismo 4

Röviden ■ autós ■ valóságos ■ más szint

Tűnődtem. Egy este játék után egyedül ültem sötét szobámban, és azon morfondíroztam, hogy mégis miképpen lehet ilyet alkotni. Tanácstalan voltam, egészen eddig nem hittem, hogy egy játékból ilyet is ki lehet hozni. Sokat toltam annó a sorozat korábbi részeit… de ez egyszerűen más szint!

A bevezető videótól még nem voltam annyira hanyattdőlve. Aha, szép autók, csávókák lófrálnak a pályán susogós naciban, a tesó meg nyomatja a mikrofonba a szintlépéseket. Kisvártatva megérkezik a menü. Még itt sincs igazán felemelő érzésem, noha a bevezető videó a végefelé már komoly hangulatszint-emelkedést eredményezett. Katt ide, katt oda, azonnal versenyezni akarok. Villámgyorsan bejutottam a „garázsba", ahonnan csak egy alap autót akartam választani. Az első döbbenet ezekben a pillanatokban kezdett alakot ölteni. Nem arról van szó, hogy a bőség zavara uralkodott volna el felettem… illetve… hmm, szóval lehet hogy mégis. Először csak a márkákat kezdtem el nézegetni – ezekből is volt vagy nyolcvan – de hamar kiderült, hogy bizonyos helyekről több járgány is érkezett. Kicsit utánaolvastam a leírásban és olyat adtam a talajnak, hogy az állam kapta a másikat: közel 700 autó van a játékban. Ehhe, annyi! a 60-as évek csodáitól kezdve a kilencvenes éveken át egészen olyan meseautókat is találhatunk, melyek még több évig nem is kerülnek kereskedelmi forgalomba. Hát kell ennél több? Igazából ebben a pillanatban az fogalmazódott meg bennem, hogy ezek

Idilli vá[illegible]kép, nem!

mi a fenét tesznek majd az ötödik részbe

ha egyáltalán akarnak olyat? *(akarnak, állítólag PS3-ra érkezik majd… – 42)* Megpróbáltam túltenni magam ezen az „aprócska" sokkon. Továbbhaladtam a menüben. Kis játékmód- és pályaválasztás. Irány a terep. Ekkor már az álkapocs-csontom is kapott egy löketet. Az egész hangulat olyan mesterien odaszögezett a kanapéhoz, hogy legközelebb már csak akkor álltam fel, amikor az óra benyögte az éjjel negyed négyet. Hepaj! – gondoltam magamban, és egy rövid pisiszünet után toltam tovább, amíg mozogtak az ujjaim és érzékelte még a képkockákat szemem tükre. Persze ekkorra már kitapasztaltam egyet s mást, nem csak eszetlenül haladtam előre. Elsőként az arcade móddal próbálkoztam. Itt megtalálható az egy- illetve többjátékos mód, időmérés, és hasonló okosságok. Az igazán érdekes dolog maga a Gran Turismo mód. Csekély pénzmaggal indítunk, egy használtautó kereskedőnél vehetünk egy verdát, és megkezdődhet a verseny. Minél többet nyerünk, annál több pénzünk lesz. Na, kitaláltad már mit lehet ilyenkor tenni? Naná, hogy venni, sőt, elnyűtt négykerekűinket akár tovább is passzolhatjuk. Mindemellett állíthatunk is jó csomó dolgot, hogy az egyes versenyek még izgalmasabbak legyenek. Egészen jól eltalálták az egyensúlyt, az sem baj, ha nagyon értesz az autókhoz, és az sem hátrány igazán, ha egyes megoldásokat most látsz először. Egészen értelemszerűen lett minden kitalálva, ez egy újabb jó pont a készítőknek. Érdemes mindig megfigyelni, hogy milyen terepviszonyra akarunk ráhajtani, lévén ahhoz érdemes belőni a négykerekűt. Fontos, hogy milyen gumikat adunk, mennyire akarunk szívni a kanyarokban, és egyáltalán milyen legyen a fékezőerő. Ha mindent flottul beállítottunk, megkezdődhet a tényleges verseny, az, ami a játék végigjátszásá-

Az eddigi legszebb por-füst effekt

Nem, az óriáskerékre [illegible] felülni… [illegible]

A verdák kidolgozása minden várakozást felülmúlik

Ilyen kis [illegible] is akadnak ezért

nak útját jelenti. A játékról több regényt is lehetne regélni, de az biztos – és ezzel szerintem mindenki egyetért, aki játszott a GT4-el, hogy a

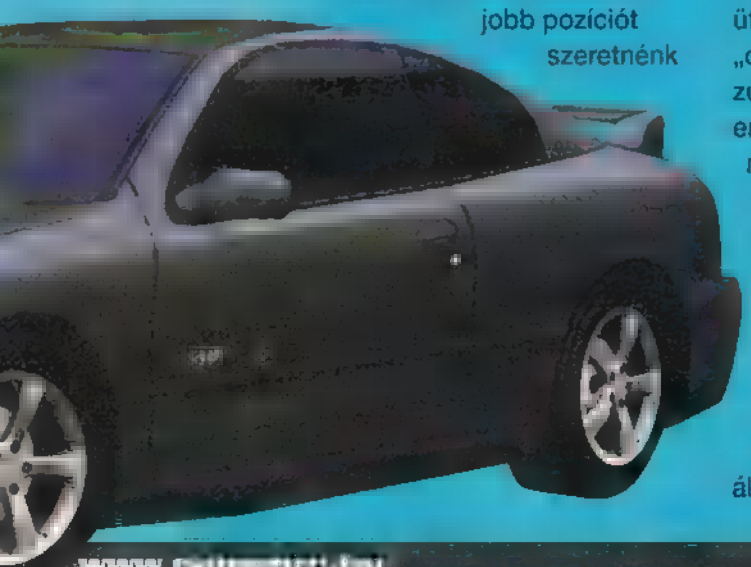
grafika az, ami igazán magával ragad

még amellett is, hogy tényleg temérdek sok lehetőségünk van. A pályák igen változatosak. Több, mint ötven áll rendelkezésünkre, ezek között a legkülönfélébb terepviszonyokkal találkozunk. Roboghatunk felhőkarcolók között, hegyeken, völgyeken, erdős és kietlenebb utakon. Minden egyes típusnak megvan a maga sajátossága. Az autók remekül visszaadják a terepviszonyokat, az irányítás szintén zseniális. Újdonság, hogy ezúttal már havas, illetve jeges környezetekben is megfordulhatunk. Ezek talán a legnehezebbek, lévén itt kell leginkább ellenkormányozni, megfelelő időben fékezni, vagy taposni a gázpedált. Az egyes versenyeken fel-feltűnnek különféle hangulatfokozó elemek. Ezek közé sorolható az igen aktív nézősereg, akik például rali versenyeken az utolsó pillanatban ugranak el a kocsi elől. Közvetlen ez előtt készítenek rólunk egy fotót, akárcsak az életben. Tény, hogy ezeket a jómadarakat nem lehet elcsapni, mégis megadják azt az izgalmi fokot, amit megérdemel a játékos.

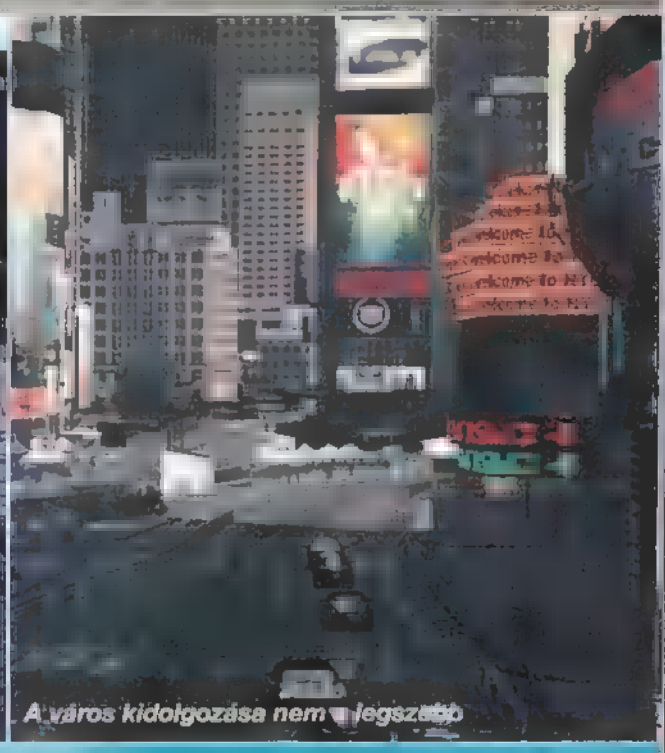
A tájak is egészen jól kidolgozottak, bár ■ fák egyes helyeken nem sikerültek annyira profin. Külön kiemelném, hogy még akkor sem akadt meg a játék, amikor egyszerre hat versenyző látszik a képernyőn. No persze, minden jóban van valami jaj, úgyhogy jelen esetben is beszélnünk kell a gyengeségekről, bármennyire is nem szeretném. Legnagyobb szívfájdalmam, hogy

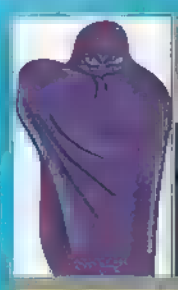
a kocsik nem törnek, még csak nem is sérülnek

így bárkit kilökhetünk, ha jobb pozíciót szeretnénk elérni. A másik, igen kellemetlen dolog, hogy az egyes pályák szélén egy láthatatlan falnak ütközünk. Ilyenformán nem lehet kimenni egy „csőpályából", és még a szakadékokba sem zuhanhatunk. Az eddigi GT játékok talán legtöbbet emlegetett problémája, mely szerint nincs online mód, ebben az epizódban sem lett orvosolva. LAN-ba kötött konzolokkal ugyan nyomulhatunk hatan, de akkor egy helyen kell lennie minden játékosnak. Végülis úgy érzem, hogy óriási hiba lenne kihagyni a játékot, kár, hogy Xboxos és PC-s változatról még csak nem is álmodhatunk. A végére hagytam egy kis számolást. Tegyük fel, hogy átlagosan 5 percig tart egy kör megtétele a játékban. Egy verseny általában két körös, tehát 10 pecig nyomulunk. Ha ezt beszorozzuk az 50 pályával, és a 700 különféle autóval, akkor kijön, hogy mindenféle töltés, állítás, és visszajátszás bámulás nélkül is 350 ezer percnyi nyers időt tölthetünk a játékban, mire mindent látunk egyszer! Ez körülbelül 243 napot jelent úgy, hogy fel sem állunk a képernyő elől. Állat! *(Kiszámoljam ugyanezt WoW-ra is? – Dr. Spock)*



Ilyen kis drágaságok is akadnak azért


A város kidolgozása nem [illegible]



AZ ÉRTÉKELÉS

■ Beterá[illegible]pakkra
a [illegible]
■ Újraját[illegible]?
mire végigviszed, n[illegible]jel
a következő rész

9.5

Scrapland

PC CD-ROM XBOX

Röviden ■ robotos ■ humoros ■ GTA-s

A GTA-sorozat szabadságfokába szerintünk ma sem ciki beleborzongani, így örömmel nyugtázzuk, hogy a stílus lassan, ám biztosan törtet a Klónháborúkba. A Scrapland vicceskedves sci-fi környezetben ad otthont az élménynek, és ez jó!

Sőt, több fejlesztési idő ráfordításával klasszikussá is válhatott volna D-Tritus robotkrapek kálváriája. A „volna" persze sosem vigasztal, így tudomásul kell vennünk, hogy ez az összességében remek játék bizony ■ alamuszi cselektől sem riad vissza. Az elvárható és meg is valósult minimum, hogy Scrapland ■ GTA városaihoz mérhető életgazdagságot hozzon. A játék ■ szempontból minden kritika felett áll, pillanat csupán, és utcáinak, fellegeinek, történetének részévé válsz. A sztori kezdetben nagyon kellemes, de később akadnak üresjáratok. Bizonyos pontokon szappanoperákat megszégyenítő műugrásokkal nyüszít ■ anyag hosszabb játékidőért, és mindez a pályatervezésre is kihat. Monumentális belső terek, csak azért, hogy futtassanak, és megkérdezhesse minden arra járó szemlélő, hogy mi ■ a

AMERICAN MCGEE

A Scrapland tervezőjeként is ismert American McGee az id-nél kezdte, pályatervezőként. ■ saját cége élén elnököl, és klasszikus meséket játékosít meg. Tervei között szerepel a Grimm életmű, és a jelenleg sajnos leállított Óz elkészítése, persze az LSD-savban fuldokló, 2001-es Alice mintájára. McGee saját bevallása szerint az új Walt Disney szeretne lenni. Csak: kattantabb. Legjobb úton haladsz, még, még!

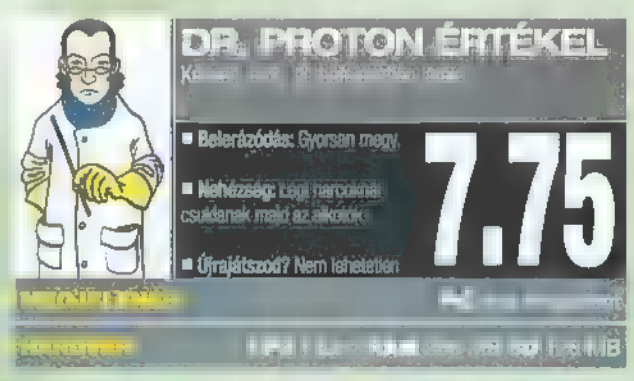
pöpecvényes robotos cuccatag

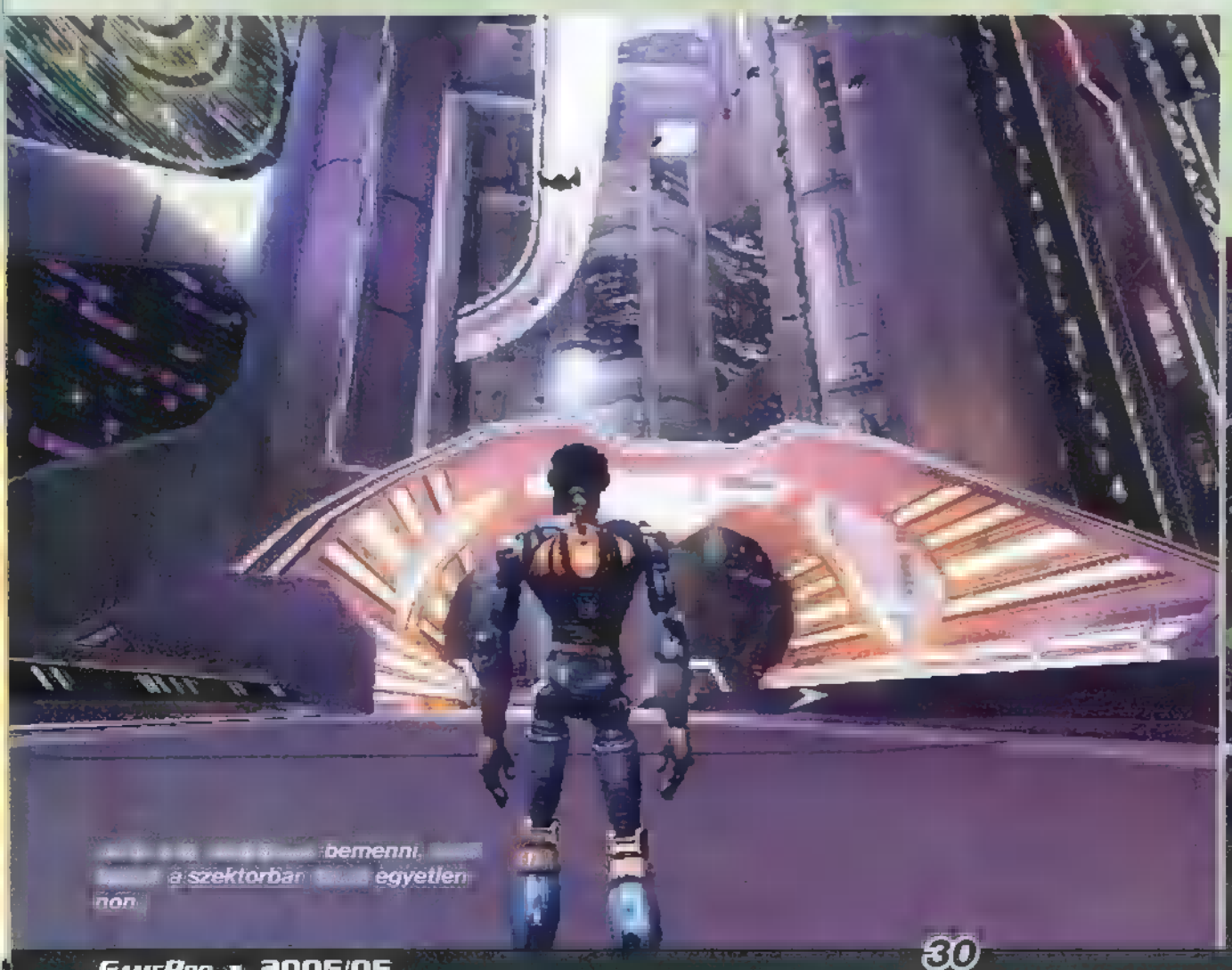
amit pörgetsz. Sétálunk, beszélgetünk, egy kis infót összeszedünk, majd mindez kezdődik elölről. Ez ■ GTA-szerű, bár ahhoz képest sekélyesebb küldetésformákkal különösebb gond így sem lenne, de több esetben egyetlen szó (!) kicserélésével sütik el ugyanazt ■ missziót, ugyanazzal ■ teljesítési metódussal. Más formában, de ■ vonatkozik ■ NPC-kre is. Karaktertípusonként változatlan „szövegcsomaggal" látták el őket, és: tada! E megoldások egyetlen pozitív vonzata, hogy okunk van az egész város bejárására, ami a játék előrehaladtával

repülő szerkentyűk volánjánál

sem válik unalmassá. Élményszerűek a légi harcok, melyek simán megállnák ■ helyüket egy önálló játék gyanánt is. Remek ötlet még, hogy egy kütyüvel bármilyen robotmodellbe áttranszportálható D-Tritus kelekótya CPU-ja, így gyakorlatilag ■ játék során látott összes

„kasztni" játszható, és irányítható. Ez persze elkerülhetetlen is lesz. A profi prezentáció egészen eredeti, gazdag humorvilággal van nyakonlöttyintve, ami a nem-játékos karakterek személyiségének, avagy a puszta helyszínek ábrázolásának kapcsán egyaránt vétózhatatlanul ■ helyén van. A Scrapland bátor, bűbájos játék, szerintünk azt ■ kis szamárköhögést is el lehet nézni neki, amit ■ értékelőboxban viszont biztos, hogy nem fogunk.





Tekken 5

Röviden ■ egymást csépelős ■ ujjgörcsöt okozos ■ évfordulós

Először is énekeljünk hangosan, majd fújjuk el a gyertyákat, mert a Tekken sorozat idén tölti be tizedik életévét. Rendes srác, jól tanul és egyre szebb lesz, mi meg egyszerűen nem tudunk vele soha betelni.

Emlékszem, kamaszkorom egyik legszebb nyarán mindig a játékteremben tapsoltam el a heti zsebpénzt húszasokra váltva, mert egész egyszerűen képtelen voltam leszakadni ■ Tekken játékgép mellől. 1995-öt írtunk, ■ 3D-s verekedős játékok hajnalát élhettük meg, és amikor nem sokkal később a PlayStation-ös átirat megérkezett, mindenki tudta, hogy legenda született. A fejőstehén – marketinges szakzsargonnal élve – azóta is üzemel, immár az ötödik epizódhoz ért (persze ■ PS2 debütálásakor egy Tekken Tag Tournament is befutott, ami kétségtelenül vitte ■ pálmát eddig), mi pedig fátyolos szemmel ültünk le játszani. Már az intrót megtekintve (ami részről részre egyre ütősebb) futkosott ■ hideg ■ hátunkon, hamar elkapott ■ régi hangulat. Természetesen a kétjátékos móddal nyitottunk, jómagam

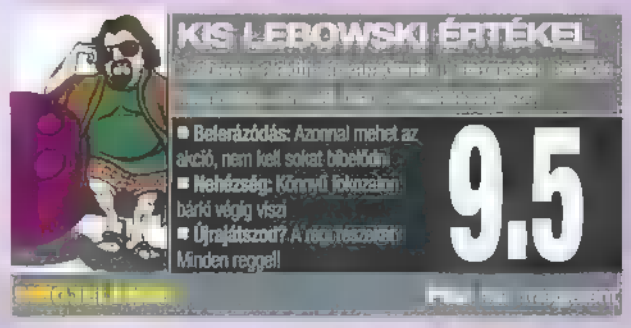
Sanyival kerültem párba,

akiről hamar kiderült, hogy ■ vukikhoz hasonlóan viseli a vereséget, így inkább hagytam nyerni, amikor keze a torkom körül matatott. Nem kellett sokat játszanunk ahhoz, hogy megérezzük: mind látvány, mind hangulat terén verhetetlen alkotás született, a régi idők fílingje jött vissza, kegyetlenül durva grafikai köntösben. A jól ismert szereplők nagy része visszatért: Kazuya, Paul, Law, Yoshimitsu, King, Nina, Bryan, Lei, Hwoarang, Bruce, Baek, Anna, Lee, Xiaoyu, Jack5, Kuma, Panda, Roger (neki lett egy kis zsebibabája is, betegre röhögtük magunkat), de ■ Tekken 4 sztárjai (Steve, Marduk, Christie) is tiszteletüket teszik az új részben. Persze nem múlik el epizód új jelentkezők nélkül, most Feng Wei, egy hatalmas, kigyúrt harcművész, Raven, egy keménykezű titkos ügynök, és Asuka Kazama, ■ aktuális cicababa debütál, sikerrel. A pályák nem hoztak nagy változást, maradt a színes és széles kínálat, napfényes mezőktől kezdve gótikus belső tereken át egészen ■ hi-tech ipari negyedekig minden megtalálható itt is, de olyan gyönyörű kivitelezésben, hogy néha

elfelejtettük püfölni egymást

annyira lenyűgözött a látvány. A zenék és a hangok is hozták a megszokott minőséget, aki szereti ■ Tekken világát, pontosan azt fogja kapni, amit eddig megszokhatott: igazi, adrenalingazdag játékélményt. A meglepetés azonban nem marad el, ha már egyszer tíz éve tolja ■ szekeret ■ Namco, nem feledkezett meg a régi rajongókról sem. Először is kapunk egy Devil Within címet viselő mini-játékot, ahol Jin külön sztoriját vihetjük végig, de ha ez nem lenne elég, akkor a Tekken 1-2-3 arcade változatát is felpakolták a lemezre, virul tehát a retro életérzés rendesen! Ez a játék minden tekintetben zseniális, ha van PS2-őd, vétek lenne kihagyni!

Nők egymás közt, az nem lehet gyerekes!



Pacifista pingvinek tüntetése

Az igazi gyomorégés

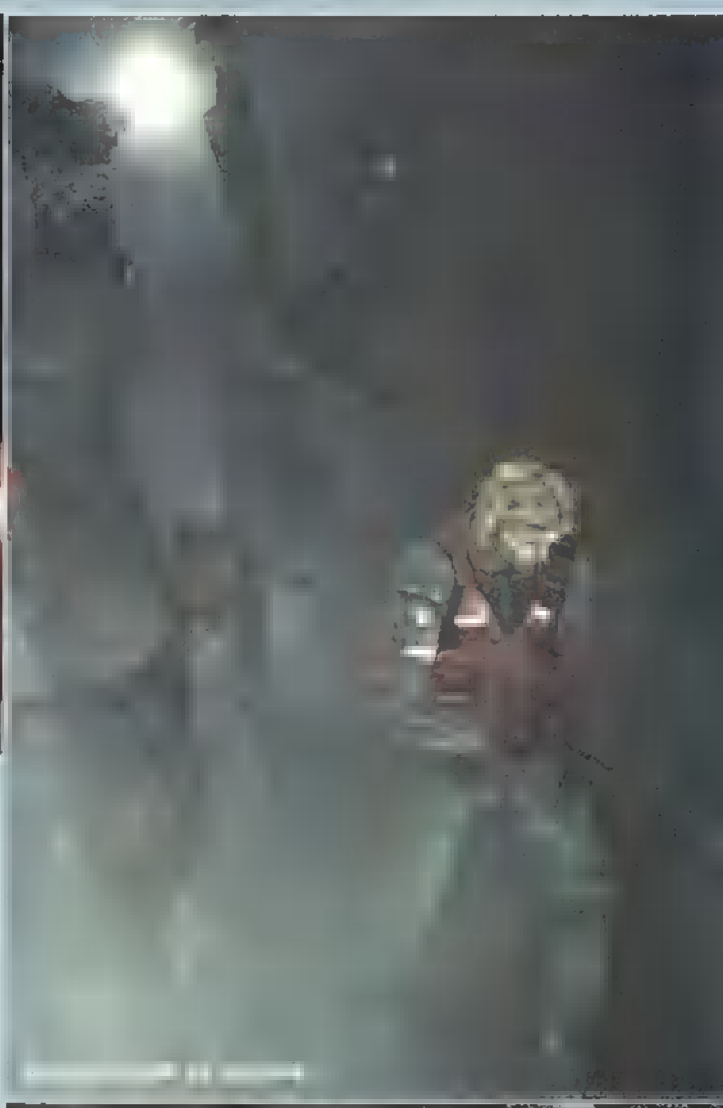
Cold Fear

PC CD-ROM · PlayStation · XBOX

Röviden ■ élőhalottas ■ tengeri hajós ■ horroros

Ezek a franciák tudnak horrort csinálni! Van itt minden: fullparás helyszín (viharos óceán közepén elhagyatott kísérteties hajó), őrült tudós, aki gént manipulál és mutáns szörnyeket hoz létre, és persze nem hiányozhat a csinibaba sem, aki történetesen a leánya. Persze benne sem szabad bíznod, sőt, senkiben! Az igazság odaát van!

Egy makaróni, sok [illegible] és húsda[illegible] reno[illegible]



Történetünk 2002-ben kezdődik, amikor is a Star of Sakhalin nevű olajfúrótornyot megépítik az oroszok. Ez idáig mondjuk egy gazdasági újság leguncsibb híre is lehetne, ám a szóban forgó kút egy idő után egy csepp olajat sem termelt ki, sőt, a CIA (akinek [illegible] mindent lát, most már ezt is tudjátok, háhá!) gyanús műveleteket figyelt meg az óriási platformon: új berendezéseket, épületrészeket építettek oda, és lecserélték ■ teljes személyzetet is. Egy Bennet nevű ügynök kifejezetten érdeklődik ■ kút és egy bálnavadász hajó iránt, amelyik rendszeresen kiköt az olajfúró kútnál... Mivel

bálnaolajjal nem megy s Mazda

ezért itt valami gyanús, nagyon gyanús... Oda is küldik hősünket, Tom Hansen partőrt és kis csapatát, hogy kutassák át ■ hajót, ám hamarosan őrült orosz tengerészek árasztják el ■ fedélzetet, és mindenkit legéppuskáznak – kivéve Hansent. Itt kerülünk ■ szőke hajú partőr szerepébe, akivel hamarosan fel fogjuk fedezni, hogy semmi [illegible] az, aminek látszik... a hajón ugyanis,valójában kísérleteket folytattak és persze elszabadult a pokol, miután a legénységet megtámadta és megfertőzte egy idegen lény és mindenki gonosz és vérszomjas zombivá változott *(...csak a sztorit ne lőjjük le, arra vigyázzunk! – Dr. Spock)*. Na jó, ez eddig elég sablonoskának hangzik, de a sztori később egész érdekesen alakul, és sokkal ütősebb, mint például ■ Resident Evil-ekben (beleértve [illegible] eddigi két filmet is...) Túlélőhorrorként ■ Cold Fear egyszerre akar hagyományos maradni, és ugyanakkor újítani is próbálja a bejáratott sémákat. A régi sztájlhoz tartozik a fix kameranézet: itt sem tudunk körbeforogni hősünk körül, mint ahogy azt már ezekben a cuccokban megszokhattuk. Szerencsére itt azért [illegible] olyan vészes a helyzet, ugyanis ■ nézetek végig használhatóak maradnak, és az [illegible] fordul elő, mint ■ gagyibb túlélőkben, hogy a rossz kamerától nem látjuk a monsztát.

Ráadásul van egy olyan frankó kis újítás, amit eddig egyedül a Splinter Cellben láthattunk, és ami majd a nyáron PS2-re is megjelenő Resident Evil 4-ben is lesz: amikor célzunk, akkor hősünk jobb válla melletti nézetbe kerülünk, így sokkal kényelmesebben tudjuk telibetrafálni a hörgő, morgó zombikat. No és legnagyobb sirálység ■

viharos, hullámzó tenger

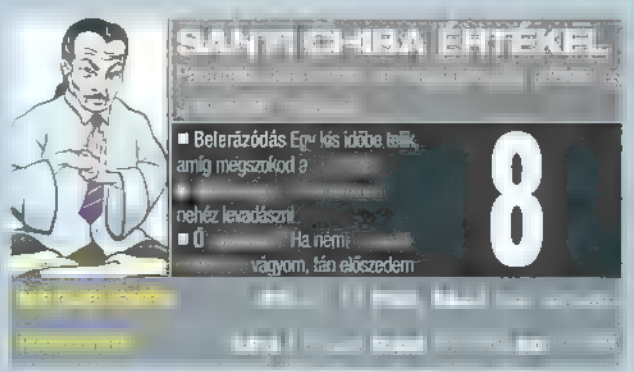
ábrázolása. A kameranézet ide-oda dülöngél, ahogy a tajtékok dobálják a hajót. A hullámok időnként még fel is csapnak ■ fedélzetre, úgyhogy, ha nem vigyázunk, vagy nem tudunk megkapaszkodni még idejében a hajó szélében, akkor gém över.

A PC-sek számára egyedüli szokatlan dolog a kimentési rendszer: nem tudunk akárhol menteni, sőt, még fix mentési pontok sincsenek, ahova mindig vissza lehet menni, mint ■ Silent Hillekben, hanem a játék bizonyos helyeken felajánlja, hogy save-elj, ha akarsz.

A Cold Fear szerintem [illegible] utóbbi idők legjobb túlélő horrorja: a PC-seknek igazi vigasz, mert arra nem lesz Resident Evil 4, ■ PS2-ösök pedig talán jobban el tudják viselni ■ várakozást, amíg ■ Capcom anyaga is megérkezik a gépükre...

[illegible] hosszú fénykarddal persze könnyű...

Ideteleportált a legújabb Terminátor...



Project Snowblind

Röviden ■ tökéletes katonás ■ durva fegyveres ■ pusztítós

Úgy látszik, a Robotzsaru és a Tökéletes katona álomszép, romantikus története sosem megy ki a divatból. Mindig lesz egy jófiú, akit halomra lőnek, majd néhány lelkes tudós keze alatt félig droidként kel újra életre, hogy brutális vendettát produkálhasson.

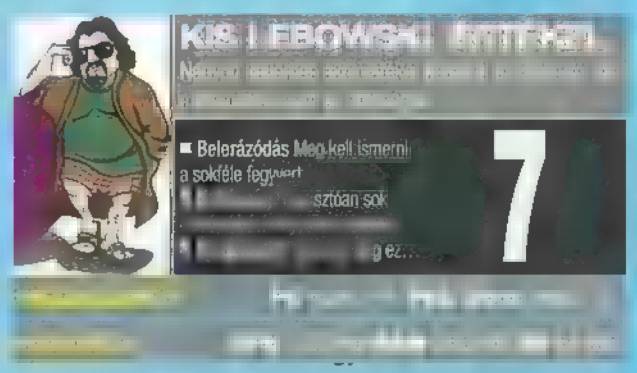
A GamePro 2005/3-as számában már olvashattatok egy egyoldalas előzetest erről a játékról, így a bevezetővel nem pazarolnám a drága helyet, legyen elég annyi, hogy egy jövőben játszódó FPS-el van dolgunk, ahol is Hongkong utcáin egy Nathan Frost nevű speciális katona küzd éppen a bűn ellen 2065-ben. Sajnos Frost barátunk nem jár sikerrel, mert megfázik harc közben (túl hideg volt az a kétszáz golyó, amit beleeresztettek), ráadásul egy gránát is szétszaggatja finomra edzett testét, ezért hát nincs sok választása – elpatkol. A katonai kórház orvosai viszont még így is látnak fantáziát a srácban, és egy robotharcost csinálnak belőle, akinek az irányításáról nekünk kell gondoskodunk, és kegyetlen bosszút vagyunk kénytelenek állni az egész gránáthajigáló bandán. A Köztársaság harcosa (jaj, de nagyon elcsépelt jövőkép ez srácok!) tehát útnak indul, hogy finoman

fenéken billentse

■ rosszfiúkat. Már legyinthetnénk is, hogy ennek semmi értelme, de néhány óra masszív játék meggyőzött minket arról, hogy még a lerágott csontnak is lehet jó íze. A Project Snowblind alapvetően a konzolos közönségnek készült, csurig van akcióval, ezek nagy része nem igényel ■ félálomnál jelentősebb agyi aktivitást, de a látvány és a hangulat ad egy kellemes mellékhatást, amit köznapi nyelven szórakozásnak neveznek. Hősünk természetesen szuperkatonaként lép színre, így elég kemény futurisztikus fegyverarzenállal van megáldva. Persze az első pályán ebből csupán egy szimpla pisztoly-vadászpuska választék adatik, de idővel megnyílik a mókatár, és szinte minden fegyver másodlagos funkciót is kap. Példának okáért, ha ■ pisztolyt energiával töltjük, idővel brutális tűzerőt produkál, és egyetlen lövéssel akár egy páncélozott lépegetőt is taccsra vághatunk (igen, lépegetők, kicsit Star Wars nyúlás, nem ez az egyetlen). Az egyik legviccesebb fegyverünk ■ HERF névre hallgató sokkoló lesz, ami

látványosan táncoltatja

meg az utunkba kerülő rosszfiúkat. Külön figyelmet érdemel ■ Icepick nevezetű kiegészítő is, ami minden elektromos eszközt ■ pályán átkódol, így azok ideig-óráig minket szolgálnak majd, de a láthatatlanságot előidéző Cloak kütyü is bejött. Persze élő társaink is segítik pusztító munkánkat (hol egy, hol több), de szerepük nem számottevő, általában hamar ■ földön végzik. Szóval van miből élnünk, de ■ játék még így is elég nehéz, szinte minden pillanatában nagyüzemben folyik a háború. Grafikai szinten a konzolos változat hozza az átlagot, ■ PC-sek azért szebb élményre számíthatnak, de a verziók között nincs más jelentős különbség (csak multiplayerben). Ha pedig letettük a fegyvert, nincs más dolgunk, csak azt mondani:

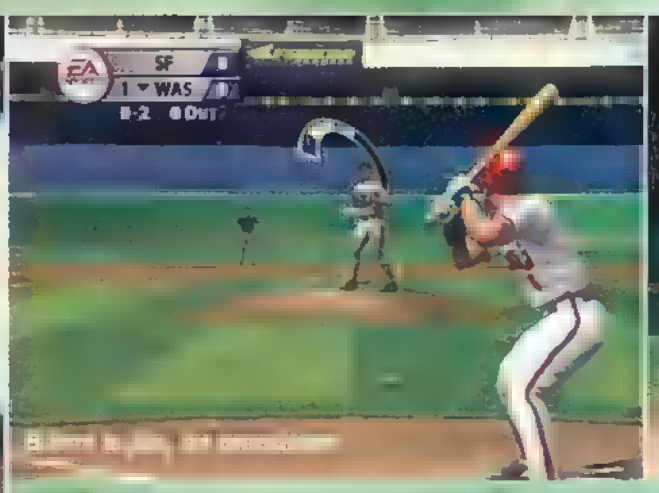


MVP Baseball 2005

PC CD-ROM · PlayStation · XBOX

Röviden ■ baseballos ■ labdacsavarós ■ pálya szélén köpködős

Ezt a [illegible]t Sanyi is megirigyelhetné

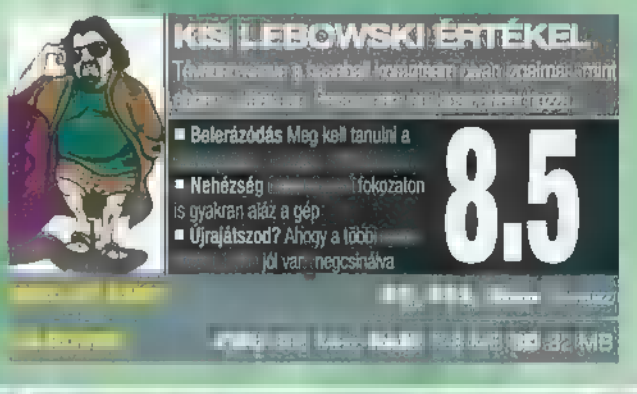


Autentikus magyar néptánc a pályán

Ismered a baseballt? Nyilván tudod, hogy a pálya szélén mindig köpködni szoktak a játékosok, és Sanyi fa testápolója is megtalálható benne, de azért itt sokkal többről van szó. Valahogy az EA Sports minden évben ráérez arra, hogy miként kell egy sportágból remek játékot készíteni. Nem célunk túlfényezni a céget, de még egy olyan játék is, amelynek témája hazánkban nem ■ húzósportok között található, képes feledhetetlen perceket okozni. Ha nem ismerjük a baseball szabályait, akkor korrekt leírást találhatunk a játékhoz mellékelt könyvecskében, de egy edzés-mód is segít minket a nehézkes tanulásban. Akik viszont nem először gyűrik ■ ütőt, érdekes újdonságokat találhatnak. Példának okáért mindjárt itt van az úgynevezett Hitter's Eye nevű opció, amelynek segítségével az

ütőjátékost vihetjük sikerre

mivel egy kis csík jelzi majd nekünk, hogy milyen erővel és pontosan mikor indult el felénk a labda. Mindemellett érdekes újítás az Owner's mód, ahol nem csak csapatunkat (és persze játékosaink fizikai adottságait) alakíthatjuk kedvünk szerint, de stadionunk gazdasági ügyeibe is belefolyhatunk. Természetesen az összes licenc megvéve, a játékosok arca néhol teljesen fotószerű, és mozdulataik is kétségbeejtően valódiak. Számtalan régi sztár, megnyitható extra, és online multiplayer mód segít nekünk, hogy ne unjuk meg hamar a meccseket, összességében tehát nincs okunk panaszra. A sercintés már remekül megy.



Star Wolves

PC CD-ROM

Röviden ■ [illegible]

Az [illegible] alkalmas [illegible] kedveskedik. A [illegible], és a stílusteremtő [illegible] RPG [illegible] A SW mindent tud, [illegible] a [illegible] stílustól [illegible]

[illegible] összetevőt [illegible] RPG szisztémával [illegible] kártyák: [illegible] képzettségkategória [illegible] skill-fa [illegible] mind felkészültebb [illegible] Adott [illegible] gyakorol a [illegible] mint [illegible] terület- [illegible] társa. [illegible] szakadatlan [illegible] mikromenedzsment- [illegible] más [illegible] kínál. Ez [illegible] az [illegible] más [illegible] mint [illegible] A [illegible] továbbra [illegible] ty [illegible]

[illegible] már azt se [illegible] a [illegible]?

[illegible] Bejegyzés: [illegible] vagyok a helyzet [illegible]
Ott repül Sanyi, integessetek neki!

[illegible] a globális [illegible] látun- [illegible] játterek elő- [illegible] zajló, [illegible] hiszen a [illegible] a SW [illegible] az akció [illegible] szerinti szüneteltetését. [illegible] ami [illegible] a [illegible] kikezdhetet- [illegible]

www.erettsegizo.hu

OKPV

Na, ki a király az érettségizők országában?

Országos On-line
Középiskolai Próbaérettségi Verseny

Tantárgyak:
Irodalom, történelem, matematika

9-12. évfolyam

Több millió forintos összdíjazás

Magyarország legnagyobb on-line középiskolai versenye

2005. március 1-április 20.

A verseny kizárólagos számítástechnikai médiatámogatója a kezedben tartott

GAMEPRO MAGAZIN!

www.erettsegizo.hu

Fight Night Round 2

Röviden ■ ütős ■ keménykedős ■ szájtátós

Szeretem a bokszmeccseket. Sokan úgy tartják, egy lány ne rajongjon az eszetlen verekedésért, de egyrészt szerintem nagyon férfias dolog odaállni, és adni – esetleg kapni – a pofonokat, másrészt meg a fanyalgók még biztos nem próbálták ki a Fight Night Round 2-t.

Azt azért szögezzük le gyorsan, hogy a profi ökölvívásba nálam nem tartozik bele az, amikor két hölgy püföli egymás fejét, mellét. Ez kábé olyan, mintha a férfiak ritmikus sportgimnasztikában nyomulnának. Hál'Istennek az EA Sports boxjátékában csak hímek adnak egymás arcberendezésének, ráadásul nem csak nevében, de kidolgozásában is profi dolgot kapunk.
Már a sportolónk megalkotásával is órákat tölthetünk, ugyanis a The Sims 2-höz hasonlítható bonyolultságú tervezőrész önmagában is remek móka. Álmodhatunk magunknak

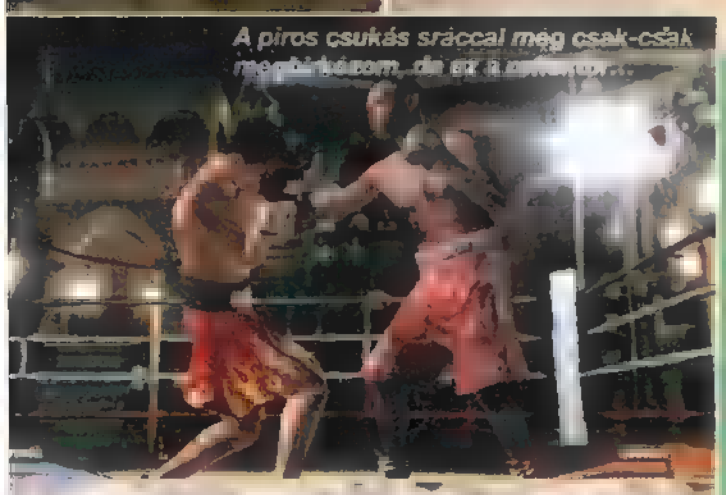
bronzbarna görög félistent

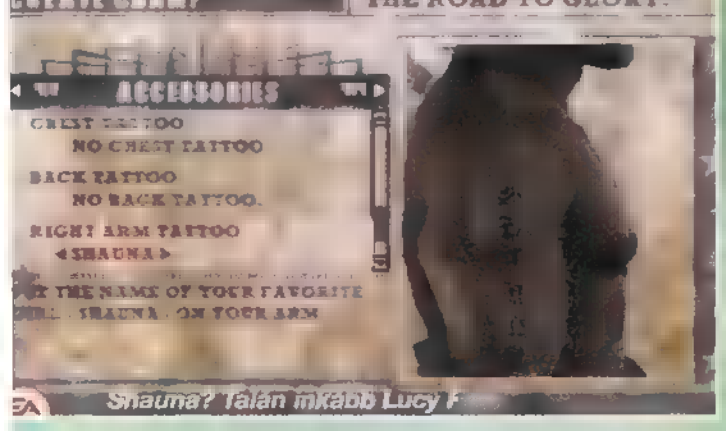
de 130 kilós, hófehér bőrű, hóhér kinézetű hájtornyot is. Azt hiszem, nem kell mondanom, én melyik verziót preferáltam ☺...
Hogy aztán minden munkám kárba vesszen! Mert hát a kampány módban a cuki gép felajánlotta,

Leonardo DiCaprio bajban

Mi baja a szépfiúnak?

Gyúrunk, vazze


A piros csukás sráccal még csak-csak megbírkózom, de ez a [illegible]...

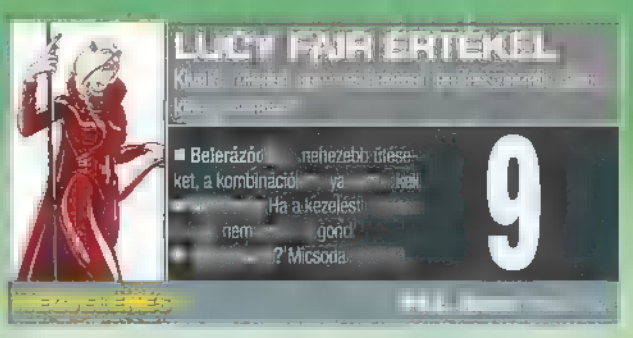


Shauna? Talán mikább Lucy F

hogy játsszam végig legendás harcosok életútját. Én pedig nem tudtam Mohamed Ali varázsának ellenállni. Először amatőrben futhatunk pár kört. Fejvédőben, kétperces menetekkel, aprópénzért. Azért érdemes ■ maximum 10 meccset végigküzdeni (plusz ■ végén miénk lehet az amatőr világbajnoki öv is), mert tanulópénznek remek. Aztán bekerülünk ■ profik világába, hogy rendet vágjunk a sok tehetségtelen kripli között. Némi kezdőtőkével is megdobnak, ami azért jó, mert különböző spéci cuccokat vehetünk gladiátorunknak. Az elején még csak esztétikai különbséggel bíró göncökből válogathatunk (a fiúk tuti nem értékelik ■ látványbeli eltérést egy sima kék-fehér és egy

tigrismintás gatyó

között ☺), de ahogy teljesítünk, úgy vehetünk különleges kiegészítőket, amelyek már képességeinkre is kihatással lesznek. *(Öőő... anabolikus szteroidok? – Dr. Proton)*
A mérkőzések előtt edzőt, cutmant (hogy ■ ördögben van ■ magyarul?), bevonuló zenét, riban... akarom mondani hangulatteremtő hölgyeket fogadhatunk, hogy ezekkel is növeljük esélyünket. Majd némi gimnasztika következik, ahol kicsit gyúrhatunk egyik-másik képességünkre, de a gépre is bízhatjuk az egészet, ám ő úgy dolgozik, mint ■ pesti útjavítók: mérsékelt eredményességgel. Aztán végre belépünk ■ ringbe (a felvezető show-t is végigélvezhetjük) ■ pillanatokon belül ■ játék örök rajongói leszünk. Nem tudnék egyetlen dolgot kiemelni. A hihetetlenül kidolgozott grafika, a rengeteg ütésfajta, a remek cutman-játék a pihenők alatt, a kiütés előtti pillanatok lassított felvétele, a visszajátszások...
Nem, nem tudok választani, ezt látni ■ hallani kell mindenkinek! Óriási!



Act of War: Direct Action

PC CD-ROM

Röviden ■ terroristás ■ világmegmentős ■ sablonos

Ha az Egyesült Államok elnökének már a különleges erőket kell segítségül hívnia, hogy egy problémát megoldjon, akkor ott sejteni lehet, nagy gáz van. Ha mindezt nekünk kell végigjátszani, akkor meg sejteni lehet, hogy forradalmi újításokra nem nagyon számíthatunk.

Úgy éreztem, mintha ■ Act of War készítői azzal láttak volna ■ játék fejlesztéséhez, hogy leemelték a polcról ■ Számítógépes stratégiai játékok klisei című igényes, keményfedeles kötetet, majd az azokban található „ötleteket" szinte kivétel nélkül megpróbálták beletuszkolni programjukba. Jelentem, többségüket sikerült – de ez minket cseppet sem boldogít.

A játék elején rögtön egy terroristavezért beszélünk le kedvenc tevékenységéről, szokásosan macsó stílusban. Aztán viszont kiderül, hogy nem csak mi tudunk keményen odacsapni, s ennek egy ipari létesítmény látja kárát. Na erre végképp

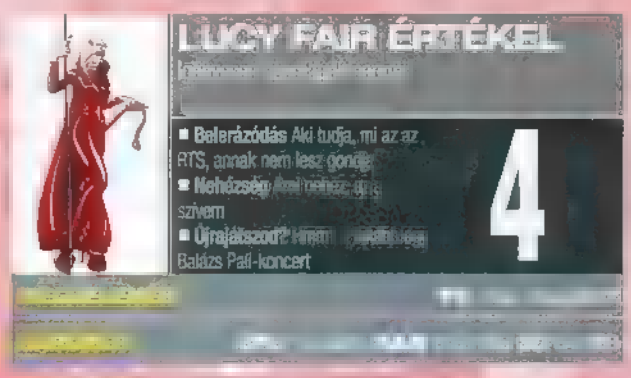
bebelik a pohár

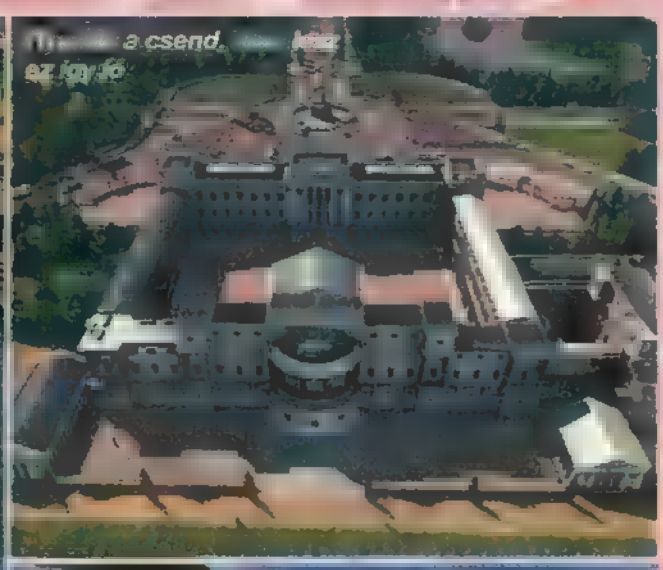
Mr. Presidentnél, és elrendeli a Task Force Talon (legalább ■ TFT-ről nem csak a monitorra fogunk eztán asszociálni) bevetését. Tulajdonképpen innen indul ■ hadjárat, melyben a jó kiállású amerikai parancsnok bőrébe bújhatunk (ha már ■ ágyába nem lehet...) (Lucy! – 42). Hogy miért e rajongás? Nos azért, mert ■ küldetések között valódi szereplők – a „színész" titulus azért nem mindenkire illene – játsszák el ■ jeleneteket, így ■ pályán futkározó bitkatonák helyett hús-vér emberek teszik átélhetővé a történet. Utóbbi egyébként meglepően jól felépített, bár ■■■ kevésbé lehet meghökkenni, ha azt is hozzátesszük, ■ „forgatókönyv" egy New York Timesnál dolgozó újságíró nevéhez fűződik.

A pályák egyrészt szépek: szuper, amint sorra robbannak be az épületek, repülnek a levegőbe ■ járgányok. Másrészt érdekesek: hiszen főként ismert

valódi nagyvárosokban

kavarunk, így célkeresztbe kerül a Fehér Ház, ■ Golden Gate és ■ Buckingham Palota is. No persze nem mi próbáljuk lerombolni ■ nyugati világ díszeit, hanem a szimplán Konzorciumnak hívott titokzatos szervezet, amely mögött ■ hatalmas olajtársaságok emberei állnak. Verbuvált seregükben ■ svájci bicskától ■■ ultramodern fegyverzettel ellátott harci gépekig szinte minden előfordul, így az ellenfelek változatosságára legalább nem lehet panasz. Arra viszont annál inkább, hogy az izléses tálaláson kívül sok mindent nem tudnak felmutatni a fejlesztők. Idejétmúlt, százszor látott megoldások, primitív harcrendszer, ötlettelen építkezés. Fiúkák, azt hiszem, ■■ zsákutca, ideje lenne visszatolatni ■ kereszteződésig, és a jó úton elindulni. De ha ■ nem, hát majd jön más. Reméljük...





Darwinia

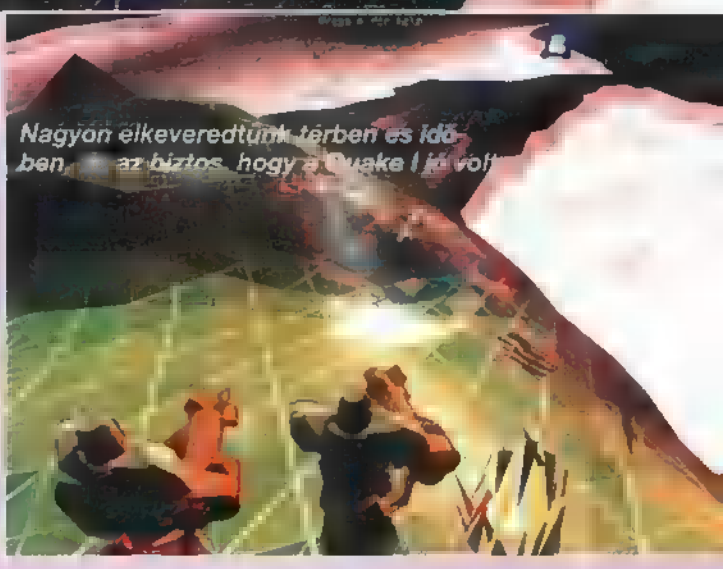
PC CD-ROM

Röviden ■ kultikus ■ észvesztős ■ leborulós

A Ma játéka: Szolgál. Kategóriák szerint vetíti előre vállalásait egy olyan közegben, melyet műfaji definíciók kötnek béklyóba. A Darwinia nem tűrhet definíciót, mert látta, lemeztelenítette, és bekebelezte mind. A Darwinia: Ural.

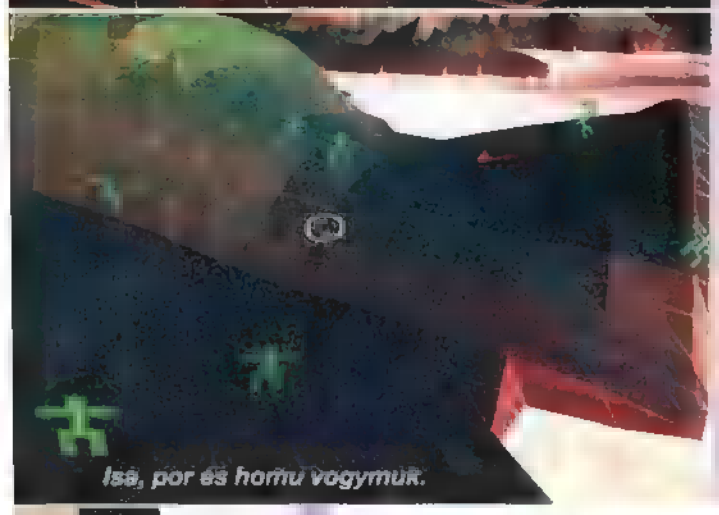
Látta-e már Budapestet

Évezredünk első, tonnás „post-genre" alapköve tétetett le. Nagyon ritka kincs ■ ilyen, mely csak korszakok múltán születhet meg, és akkor is csak akkor, ha elegendő kóla áll ■ létrehozók rendelkezésére. Poszt-Retro-Isten-Szimulátor? Is. Korunk népszerű játékstílusai elé tartott, már-már kinosan görbe tükör? Is. Tíz térképen, mondjuk inkább: tíz problémán át kell a darwiniaiakat – huhh! – elkísérnünk Bábel Tornyához, ellenségünk e sajátos kibertér mezején burjánzó vírus és egyéb programanomáliák, egyetlen szövetségesünk pedig: ■ Programozó. A játékot mindenkinek meg kell tapasztalnia, hogy érezhesse, és megismerje szó szerint is páratlan kvalitásait, hiszen ■ szavak e tökéletesen új, friss játékjelenség fényében nem kielégítők. Az Introversion alkotása elemi erejű


Nagyon elkeveredtünk térben és időben, ■ az biztos, hogy a Quake I jó volt

késleltetett válaszreakció

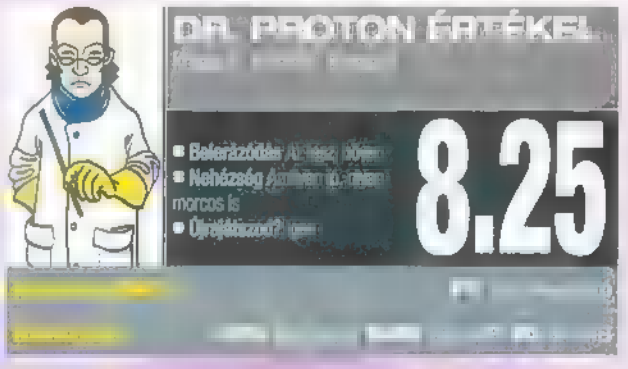
Látjátok feleim szürmükkel...


Isa, por és homu vogymuk.

két tőröcske éberségre kényszerítő suhintása egy korlátaira meredő, újítókedvéből vesztő professzionális játékgyártással szemben. A Darwiniát nem lehetett ad-hoc alapon „kitalálni" hiszen az anyag sokkal inkább mondható ■ műfaji differenciálódás nyomán keletkező, sőt roppant gyilkos kedvű irónia elsöprő erejű kivetülésének, semmint bekategorizálandó, és egyáltalán: bekategorizálható játéknak. Nem vitás, hogy korszakos jelentőségű letétemény, hiszen a Nagy Öregek által is csak Aranykornak nevezett éra karikaturizált formanyelvén állítja csatasorba ■ legfrissebb játéktípusokat, melyeket ezen túl is

formabontó dimenziókkal

gazdagítva hajt vasmarkú uralma alá. Aranykor „pusztán" azért lehetett ez, mert nem léteztek szabályok, határok, és jól működő, kipróbált metódusok – ■ noha ma már ilyenek kétségtelenül léteznek, korlátok kérem: továbbra sincsenek! A Darwinia egyetlen, szakrális vállalása ezen egyszerű, támadhatatlan tény üzenetének merő közvetítése. Pókerarccal ki lehet jelenteni, hogy ez ■ anyag hatalmas „boost" nem csupán a játékos társadalom, de a világ alkotóműhelyeinek számára is. A Darwinia szisztémájára, sőt működésére tökéletesen újszerű, mégis ismerős nyelvet beszélő szabályzó elvek érvényesek. A már emlegetett Aranykor fekete-fehér, végletes, és komótos logikáját duzzasztja kvázi-észvesztésig ■ anyag, sőt hibátlan, imádnivaló módon adja a „mit érdekelsz te engem, kis nyamvadt játékos" figurát, ezáltal is személyessé téve a játékkal töltött időt. Őskult!



... mik vogymuk.

A készítők ügyeltek rá, hogy alaposan megfigyelhessük a

Moment of Silence

PC CD-ROM

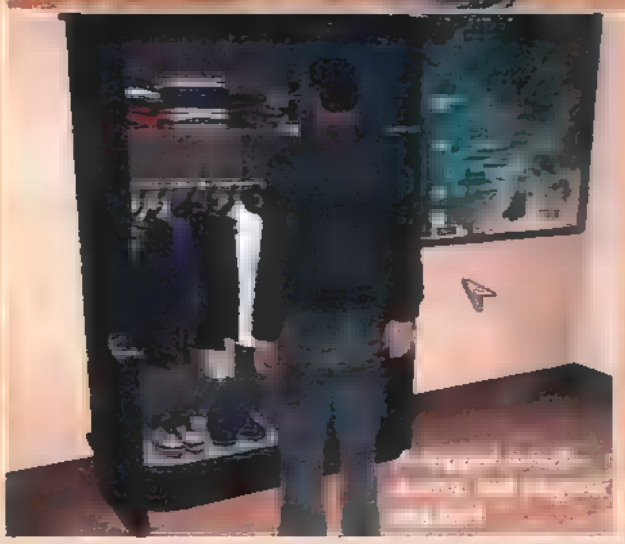
Röviden ■ nyomozós ■ kalandozós ■ politikai thrilleres

Végre valaki rájött arra, hogy a kalandjátékok ideje ▬ járt le, csak éppen egy izgalmas sztori kell hozzá. A Digital Jesters éppenséggel ráért, és összegyúrt valami igen kellemeset nekünk. És mi illedelmesen meg is köszönjük!

Peter Wright a nem is olyan távoli jövőben a kormánynak dolgozik, a „Szabadság és párbeszéd" című politikai kampány egyik kommunikációs tervezője. Az ember azt hinné, ▬ élet ilyenkor már nem tartogat meglepetéseket, Peter azonban egy napon arra ébred, hogy szomszédját egy SWAT kommandó rabolja el, és nyomozni kezd az ügyben. Persze ■ szálak ■ legfelsőbb körökig vezetnek, ahol korrupció és hazugság lakozik, Peter barátunk pedig már alaposan benne van ■ slamasztikában, és ránk vár ■ nemes feladat, hogy segítsünk neki. A Moment of Silence igazi

filmszerű sztorin alapuló

kalandjáték, elég szép, előre renderelt grafikával, 3D-s szereplőkkel és kellően nehéz játékmenettel. Persze az akció sem marad el, de alapvetően a jól bevált logikai feladványok, és párbeszédeken alapuló nyomozómunka vár ránk. Szerencsére mindezek olyan elegyet alkotnak, amely hosszú idő után sem válik unalmassá, főleg, hogy több mint 30 percnyi átvezető film van ■ játékba csempészve, amely mindig jókor szakítja meg az akciót, és színezi ■ kusza történetet. Első látásra nem



hittük volna, de ■ Moment of Silence ■ semmiből hódított meg minket, reméljük lesz folytatás, mert ez a cím bizony nagyobb hírnévre hivatott.

Chicago Enforcer

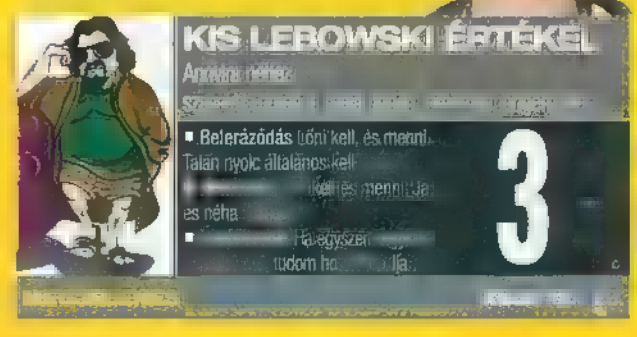
A HÉT BUKÁSA

Röviden ■ gengszteres ■ FPS ■ nevetséges

A feladat az lenne, hogy most mindenki képzelje el élete legkellemetlenebb pillanatát. Megvan? Na ezt szorozzátok meg kettővel, és akkor talán sejtitek, hogy mi vár rátok ebben a játékban.

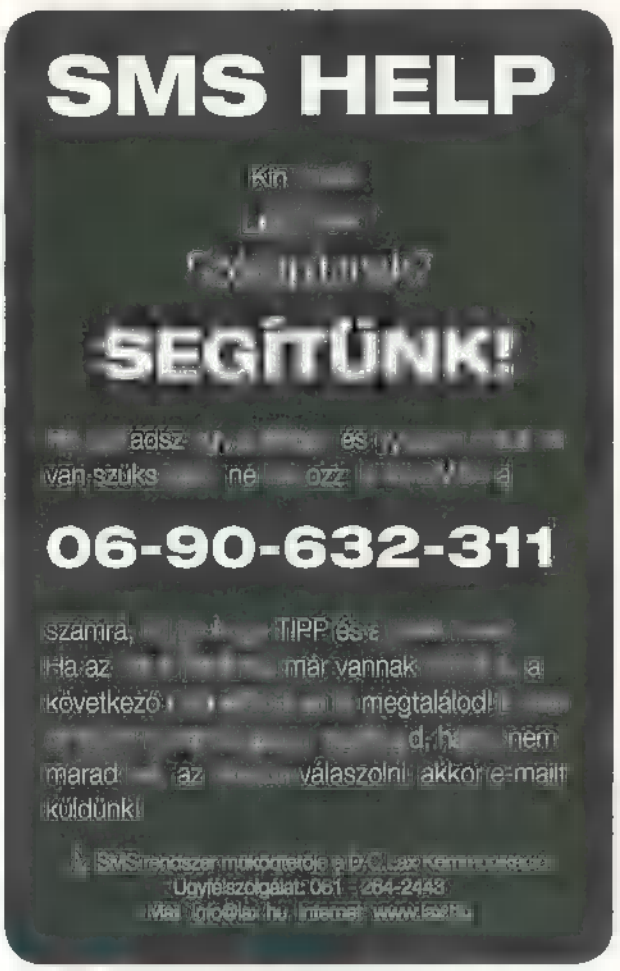
Ha valaki PC-n egyszer is találkozott a Mob Enforcer nevű FPS-el, most ezt a nevet olvasva valószínűleg elbőgi magát. Nem volt elég, hogy szerencsétlen számítógép-tulajdonosok életét nyomorították meg, most ugyanez a játék Xboxra is elérkezett, mintha nem lenne már így is elég szerencsétlen ember a Földön. A Chicago Enforcer egészen megdöbbentő módon Chicago-ban játszódik az 1930-as években, amikor is kezdő gengszterként akarunk Al Capone birodalmában érvényesülni. Ehhez persze ölni kell, más gengszte-

reket, minket kergető zsarukat, viszont ha civileket nyírunk ki (mondjuk ki, a bűnözők szoktak ilyet is csinálni néha, ha csak egymást ritkítanák, a világon senki nem pofázna bele), akkor romlik a renoménk. A Mafia-érzést sugalló, ámde elképesztően gyatra kivitelezésű játék ügyesen összeszedte a kategória minden hibáját, borzasztóan csúnya, lassú és nevetséges. A kihalt utcákon mászkálva, érdektelen mészárlások között az ember lassan buddhai megvilágosodással nyugtázza: megint valami rettenettel szúrták ki a szemét. Ilyenkor még jön a düh, a keserűség, a harag, undorító érzelemhullámként ömlesztve, mert megint elment másfél óra az életünkből, ami valószínűleg több, mint amennyi idő alatt egy ennél jobb játékot készíthettünk volna. Nekem kellemetlen, tényleg *(én kérek elnézést... – Dr. Spock)!*



Csítz

Összegyűjtöttünk Nektek néhány cheat-et azokhoz a játékokhoz, melyekről ebben a számunkban írtunk. Akinek valamilyen extra kívánsága van, küldjön SMS-t és segítünk – erről külön dobozban olvashattok.



Gran Turismo 4 (PS2)

A Gran Turismo különféle „kilokkolható" apróságai a rengeteg autó miatt ■ fél újságot megtöltenék, úgyhogy legyen elég annyi, hogy nyerni kell, nyerni és nyerni. Azért íme néhány trükk is. Ha új autót veszel vagy nyersz, rögtön vidd el olajcserére – megnövekszik a lóerők száma.

A és B tesztvezetéseknél ■ kék (gyorsítás) és piros (fékezés) „súgót" úgy aktiválhatod, hogy a „3, 2, 1, Start" közben nyomva tartod az R3-at: az úton látni fogod hogy ■ tökéletes kanyarodáshoz merre kell haladni és hol érdemes elkezdeni a fékezést. Autók fizikájának kitapasztalásához nagyon jól jön!

B-Spec módban R1-gyel kapcsolhatsz Race Monitor módba. L1 + Jobb (a D-padon) háromszorosára gyorsítja a verseny sebességét. Apró hátulütő, hogy Race Monitor módban kell maradni, Broadcast View módban visszaáll egyszeresre. A visszajátszások felgyorsításához nyomd le az R3-at, ■ háttérzene kikapcsolásához pedig a kört.

És ■ legtutibb trükk: ha nem vagy hiperhardcore GT-fan és a sebváltót automatára állítod, az automatikát átmenetileg felfüggesztheted ha nyomva tartod az R2-t. Így egy kanyarban megmaradhatsz adott sebességben, vagy mindegyik sebességet maxra kihúzathatod... Nagggyon hasznos.

Scrapland (PC)

Ezt csak PC-módban próbáltuk: sztori módban, amikor adott számú élettel kell kinyiffantani ellenségeket, minden alkalommal ment egyet (amikor megölted őket). Ha meghalsz, töltsd vissza a játékállást, teljes életerővel fogsz visszatérni, nekik viszont hiányzik majd egy életük. Tökéletesen működött például ■ Gambler elleni harcnál.

Tekken 5 (PS2)

A Tekken 5 rejtett karakterei időkapcsolásosan aktiválódnak, úgyhogy különösebb technikát nem igényelnek, csak türelmet (Heihachi Mishima két és fél hónap után bújik elő...) Egy cuki trükk viszont: Ling Xiaoyu harmadik, isis kosztümjéhez ne az ütés vagy rúgás gombját nyomd meg, amikor kiválasztod, hanem a startot. Voilá!

Darwinia (PC)

A játék könyvtárában található „preferences" fájlba illeszd be a „ModSystemEnabled = 1" parancsot, ezután ha elindítod a játékot és nyomsz egy Escape-et, új elemmel bővül ■ menü: a modokkal.

Fight Night Round 2 (PS2)

Ha a meccs kezdete előtt nyomva tartod a kontrolleren (d-pad) ■ felfelét amíg egy gongszót nem hallasz, miniatür játékosokkal üthetitek egymást. Móka.

Önök kérték

Ide kerülnek azok ■ tippek-cheatek, melyeket Ti kértetek, SMS-ben:

Halo 2 (Xbox)

Íme ■ segítség annak ■ kedves olvasónak, aki volt olyan ügyes, hogy megtalálja ■ „Blind" koponyát, de ■■■ tudta visszacsinálni ■ hatását. (Aki nem értené: ha az Outskirts pályán az egyik ajtó tetejéről fel lehet ugrani egyplatformra, ahonnan balra egy hosszú, sötét folyosóra jutunk, melynek a végén ott az egyik koponya, aki „megvakít" és nem látjuk ■ fegyverünket, a testünket, pajzsot, ammót, radart... semmit.) Elsőre vicces, de kijönni belőle már nem olyan egyszerű: kapcsold ki az Xboxot (netán Save és Quit), majd Campaign, Select Level és válaszd a Cairo Station-t. Ugord át az átvezetőt, ments, lépj ki majd menj ismét az Outskirts-be. (Megérte a macerát?)

Deus Ex II: Invisible War (PC)

A cheat csak PC-n működik (vajon miért?). Örökélethez keresd meg a default.ini file-t, azon belül pedig az alábbi sorokat:

Difficulty_Player_Damage_Easy__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Hard__d=1.25
Difficulty_Player_Damage_Real__d=1.75

Az egyenlőségjel utáni értéket mindenhol írd át nullára és csá. Bónusznak pedig itt egy tuti Easter Egg, nem is értem, miért felejtettük ki a múltkori összeállításból: Liberty Islanden menj UNATCO térképre, az első szobában látsz majd egy UNATCO zászlót. Vedd fel, vidd el Manderly irodájába, majd menj a mosdóba és dobd el ott, végül húzd le a vécét. Ez a játék titkos befejezése, egy issszonyat fergeteg party! (Attól függ, hogy kikkel találkozol ott, hogy kiket öltél meg a játék során...)

Call of Duty: Finest Hour (PS2)

Sajnos ■ konzolos CoD-hoz nincs örökélet kód, csak egy olyannal szolgálhatunk, melynek segítségével bármelyik pályára léphetünk: dugd be mindkét kontrollert, majd a pályaválasztó képernyőnél ■ kettes kontrolleren tartsd nyomva a felt, az egyesen pedig pötyögd be sorban, hogy Start, Select, Select, Négyzet.

MOBILMATRIX

...GES: Küldd a kodjat SMS-ben a 06-90-62-6... ...ő vezetékes telefonról hívd a ...-69-es számot!
WAP-os tartalmak ... csengés, Színes háttérkép, JAVA játék, Valódi csengések) AKTÍV a WAP-od? (2) ... a válasz WAP cím, ... fel! (3) Ha ezzel, küldd ... számra! (Java ... 1x vagy 2x) (4) A válasz WAP cím, töltsd le a ... Polifónikus ... tartalmakat támogató készülékedre töltheted le! ... a Te ... ilyen, hívd élő ügyfélszolgálatunkat: ... 422-3490

MONO CSENGŐHANGOK! 06-90-62-62-62

MONO-RA! WAP!

POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK: 06-90-635-545

A polifónikus csengéseket mindössze 400 Ft-ért letöltheted!

DANCE, TRANCE, TECHNO	mono	poli
Chemical Brothers – Galvanize	GP28695	GP37500
... - ... more ...	GP28549	GP37815
Danzel - ... it up	GP28477	GP37180
Dj Szatmári-Jucus - Égess ...	GP28708	GP37218
Dj Tiesto – Forever ...	GP28683	GP37466
Dj Tiesto - ... down me	GP28709	GP37522
... Tiesto - Traffic	GP28540	GP37041
Groove Coverage - Runaway	GP28684	GP37468
Jan Wayne - Here I'm send me an ...	GP28466	GP37746
... Jack - Stupidistico	GP28537	GP37165
Lasgo - Pray	GP28636	GP37450
... - ... rock	GP28711	GP37519
... - Szívárvány	GP28681	GP37367
Naksi-Brunner-Budapest ...	GP28493	GP37192
... - ... always ...	GP28687	GP37469

MAGYAR POP	mono	poli
Ágnes Vanilla - Csak egy éjszaka volt	GP28530	GP37209
Ákos - Örvény	GP28363	GP37857
Baby G. + Lala - Darabokra szakítod...	GP28329	GP37139
Charlie-Király Linda - Játszom...	GP28267	GP37108
Crystal - Álom	GP28375	GP37869
Desperado - Még egy utolsó perc	GP28387	GP37880
Gáspár L. - Hagyd meg nekem..	GP28556	GP37444
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	GP28568	GP37267
Groovehouse - Ha újra látom	GP28408	GP37901
Király L. - Gáspár L. - Olimpiai dal	GP28538	GP37221
Király Linda - Holla	GP28418	GP37911
Nox - Szomorú angyal	GP28432	GP37924
Romantic - Szeretem őt	GP28188	GP37007
TNT - Egyetlen szó	GP28277	GP37035
Tóth Veronika - Nem baj, hogy ...	GP28559	GP37254
Tóth Vera - Son of a preacherman	GP28354	GP37148
United - A föld napos oldalán	GP28449	GP37941
United - Élni tudni kell	GP28457	GP37949
United - Gyémánt éjszakák	GP28450	GP37942
Zsédenyi Adrienn - Motel	GP28644	GP37341

VALÓDI CSENGÉSEK! 06-90-629-444

A legjobb HANGEFFEKTEK!	
Crossmotor - gázfröccsök	GP16017
Lány-csoportos orgazmus	GP16018
Szellentés	GP16019
Wc-öblítés	GP16020
Brekegés	GP16021
Kacsahápogás	GP16022
Báránybégetés	GP16023
Orgazmus 1	GP16024
Orgazmus 2	GP16025
Porsche	GP16026

ZENÉK	
O-Zone - Dragostea din tei	GP16001
Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály	GP16004
Hofi - Piál a föld	GP16011
Irigy Hónaljmirigy - Becsi-becsi-nálok	GP16012
Irigy Hónaljmirigy - Nem ... pia nélkül	GP16013
A Szovjetunió ...	GP16029
Pierrot-Oroszlán Szonja - Time after ...	GP16034
Való Világ	GP16036
Spigiboy - Éjjel érkezem	GP16038
L.L Junior - Gettósztár	GP16041
Danzel - Pump it up	GP16000
Ganxsta - Gerilla Funk	GP16032
Groovehouse -Ha újra látom	GP16037

Mono csengőhang ... írd a kód ... a ... típusának első két ... Samsung SG, Sagem ..., ... MO, ... SI, Ericsson ER, Alcatel ... PL.: GP28007 AL. *AKCIÓS mono csengés GPMONO SG vagy GPMONO SIE. A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetők le, ... Dallamként is ... SIE (Siemens ... SL45, ..., MT50, ..., C55) ALC (... 511, ..., 715).

HIHETETLEN AKCIÓ!

TÖLTSD LE MOST 240 Ft-ÉRT!

Küldd a GPSZINES szót a 1784-re! (színes háttérkép)

O-ZONE: DESPRE TINE

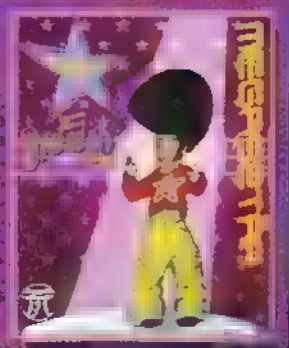
Küldd a GPMONO szót SMS-ben a 1784-re! (mono csengőhang*)

Küldd a GPPOLI szót a 1784-re! (polifónikus csengés)

Küldd a GPJAVA szót a 1784-re! (TRAFFIC játék)

REGISZTRÁLJ JAVA JÁTÉK 06-90-629-444 KÓD: GPJAVA

Készülékek: Sony Ericsson T610, T630, T637, Z500i, Z600, K700, K500, F500, Motorola E550, V3, V300, V400, V525, V600, Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6250, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 6670, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7700, 7710, 8910i, N-gage, N-gage QD, Sagem myV-55, myV-65, myX-7, Samsung E300, E310, E710, P400, P510, X450, Sharp GX10, GX10i, Siemens A65, C55, C60, M55, MC60, S55, SL55, SX1



SMS díja 800 Ft+ÁFA (200 Ft)

Lamour SMS

Szerelem határtalanul

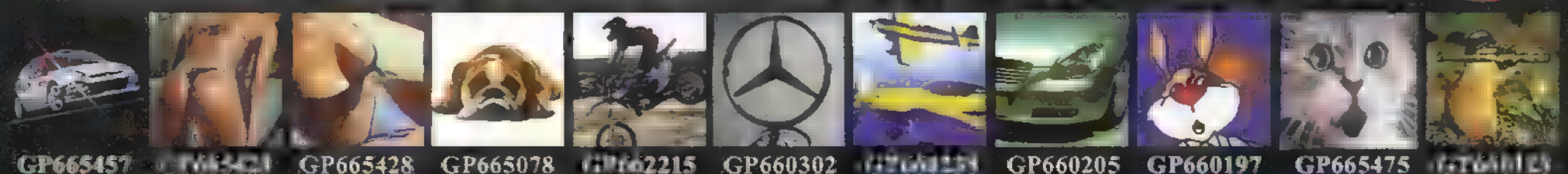
Találj magadnak társat MEGYE SZERINT!

Regisztráld magad a megújult Lamour társkeresőnkben! Küldd el SMS-ben a GPREG szót a 1781-re!

A többiben már rendszerünk segít!

A telefonszámod senkinek sem ... !!!

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545 WAP!



GP665457 ... GP665428 GP665078 ... GP660302 ... GP660205 GP660197 GP665475 ...

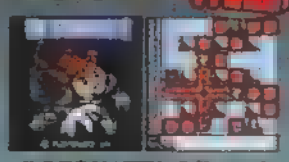
... GP665081 ... ... GP660208 GP660204 GP660203 GP660196

A LEGJAVA! 06-90-629-444 WAP!

... Nokia 2650, ... 3120, 3200, ... 3300, 3510i, ... 3660, 5100, ... 6630, 6670, ... 7210, 8710i, ... N-Gage QD Sharp GX10i, Motorola ...

Beat the Dealer (2db sms)
Kód: GPGAME 52937

Ancient Empires (2db sms)
Kód: GPGAME 37727

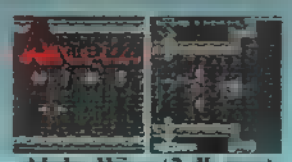


DETONATE! (2db sms)
Kód: GPGAME 24165

Collision Course 2004 (2db sms)
Kód: GPGAME 69085

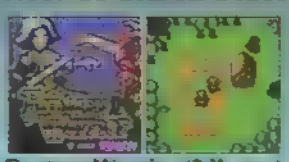
Buffy, the Vampire Slayer (2db sms)
Kód: GPGAME 81757

Car Racer 2 (2db sms)
Kód: GPGAME 66541



Alpha Wing (2 db sms)
Kód: GPGAME 24113

CANNONS (2db ...)
... GPGAME 24121



Fantasy Warrior (2db sms)
Kód: GPGAME 38423

CRASH'N'BURN (2db sms)
... GPGAME 24147

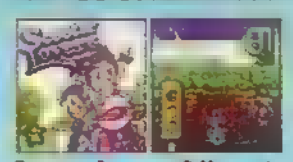
Highway Racer (2db sms)
Kód: GPGAME 25323

MiniGolf (2db sms)
Kód: GPGAME 40287

DRAGON ISLAND (2db sms)
Kód: GPGAME 24175

FRUIT MACHINE (1db sms)
Kód: GPGAME 53157

PIPE WORKS (2db sms)
Kód: GPGAME 24197



Scooter Lovers (2db sms)
Kód: GPGAME 53819

...ptor Heavy Squad (1db sms)
Kód: GPGAME 84181

Super Sheriff 2 (1db sms)
Kód: GPGAME 84637

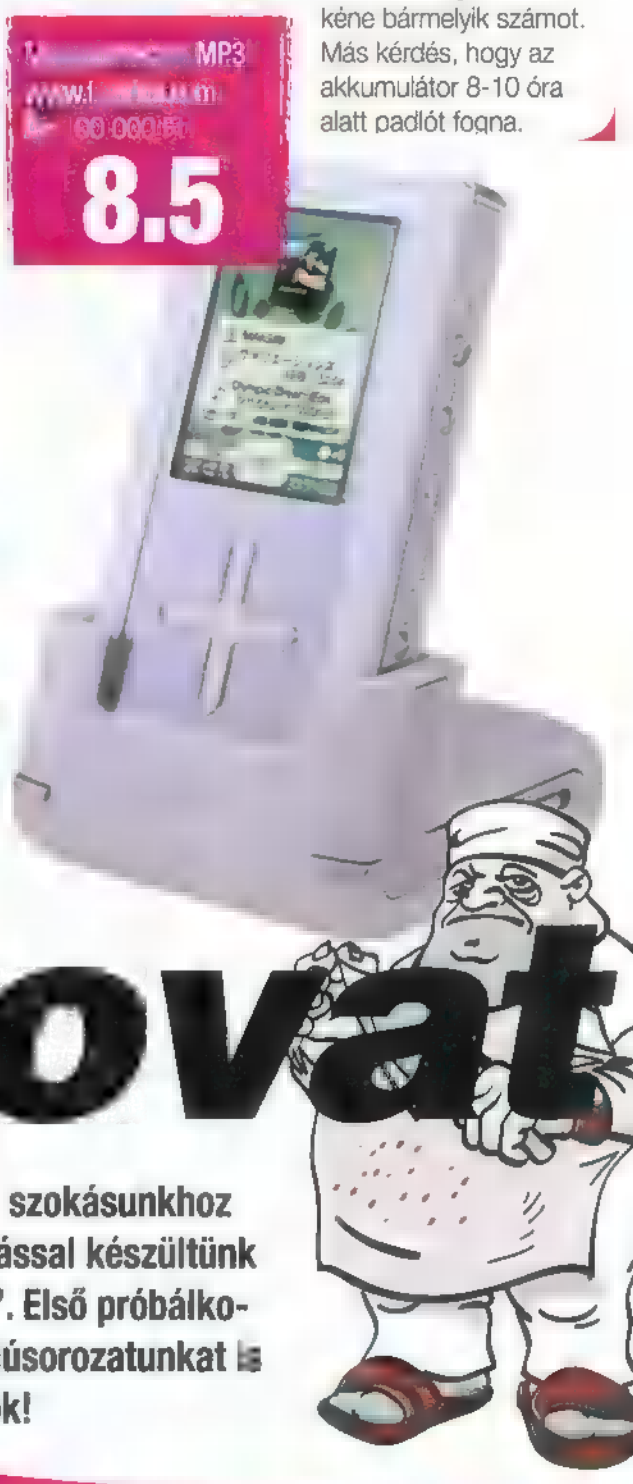
Mono csengés 380 Ft+ÁFA(95Ft)/SMS vagy 240 Ft+ÁFA/perc. Színes háttérkép, polifónikus csengőhang 400Ft+ÁFA(100Ft)/SMS. Java játék, szexi háttérkép, valódi csengőhang 1 800Ft+ÁFA(200Ft)/SMS. Akciós tartalmak 240 Ft+ÁFA(60Ft)/SMS. További csengőhangok, oplogók, képüzenetek a TV2 teletext 610. oldalán. Telefor Kft. Közönségszolgálat: 061/422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.

PV1 PERSONAL MEDIA PLAYER

Lehúzza már ■ zsebünket a rengeteg fölösleges kütyü? Bizony a legmegszállottabb kütyühasználók is találkoznak ezzel a problémával, előbb vagy utóbb. A megoldást a PV1 Media Player jelenti. Ez ■ kis hordozható média lejátszó egymagában ötvözi az MP3 lejátszót, a hordozható DVD, XviD, DivX lejátszót, fényképalbumot, PDA-t és még sorolhatnánk. Remek választás azonak akik kedvenc filmjüket, sorozatukat útközben is nézni szeretnék. Más kérdés, hogy utazás előtt időben meg kell kezdeni majd a feltöltést, mert a több gigányi MP3, és film felmásolása beletelik majd egy kis időbe.

TOSHIBA GIGABEAT F60

A Toshiba alaposan kitett magáért. A merevlemezes MP3 lejátszók között alaposan szétcsapott a Gigabeat F60-assal. Már csak azért sem rossz próbálkozás ez a Toshibától, mert 60 GB-nyi MP3-at szuszakolhatunk fel ■ lejátszóra, amit kimondani is sok. Ha valaki nem tudná, ez több tízezer szám tárolására elgendő! Tehát, ha ledobnának egy lakatlan szigetre vele, akkor körübelül 2 hónapig hallgathatnánk a különféle muzsikákat, anélkül hogy ismételni kéne bármelyik számot. Más kérdés, hogy az akkumulátor 8-10 óra alatt padlót fogna.



Hi-tech rovat

Üdvözlök minden kedves GamePro olvasót itt, a Hi-Tech rovat ötödik kiadásában. Jó szokásunkhoz híven – de miért is mondom ezt mindig, hisz tudjátok! – most is igen ütős összeállítással készültünk Nektek. Rögtön egy jó hírrel kezdeném: új rovattal bővültünk, ez a "Csináld magad!". Első próbálkozásra egy csúszógépet fogunk építeni, többet most nem is árulok el. Szokásos interjúsorozatunkat is folytatjuk, a készülő Robotzsaru filmmel kapcsolatban. Kellemes olvasgatást kívánok!

Mivel kopogjunk át a szomszédba?

A legtutibb 5.1-es hangfalrendszer

Nálunk egy idős nénike lakik a szomszédban. Tudjátok, olyan igazi kedves, őszhajú nénike – legalábbis elsőre annak tűnik. Mi viszont tudjuk az igazat, hogy a Zebulonról érkezett és a hajnali ötkor ■ Kossuth rádió hallgatásával módszeresen akar engem, később ■ háztömböt, majd az egész emberiséget az őrületbe kergetni. Nem tudom milyen hangrendszerrel tolja, de hogy nem egy sima Szokol rádióval, az is biztos. Na az ilyen helyzetekre jön jól egy tuti 5.1-es hangfalrendszer. Mivel már lassan két hete nem tudok rendesen aludni, Sanyival utánajártunk az ügynek (nem, nem mi dobáltuk le ■ hatodikról a muskátlikat!) és beszereztünk egy Logitech 5.1-es szörnyeteget. A Z-5500 Digital dobozának súlya sejteti az emberrel, hogy ebben viszont van anyag gazdagon, nem papundeklivel tömték ki a dobozt. A méretes mélynyomó elég szépen megrezegteti az üveget, az öt peremhangszóró pedig tovább növeli a hangzavart. Rekorderedményt értünk el, a házmester 47 és fél másodperc alatt ért fel a hatodik emeletre. Azt hiszem ez az a cucc, ami nem csak játékoknál, házimozinál, zenehallgatásnál, de a szomszédok módszeres megnevelésére ■ remekül használható. Aki teheti próbálja ki, megéri, nálunk azóta "csönd" van!

HP TC1100

A noteszgépekkel az a legnagyobb baj, hogy elég nehezek és körülményes őket használni. Próbáltátok már buszon? Mármint használni. Útközben sokkal nehezebb ölbe kapni egy ilyen masinát és begépelni vele néhány oldalnyi szöveget. *(akkor már inkább a titkárnő – 42)* Ezért is jó a tablet PC, mert összecsukott állapotban egy hordozható füzetként funkcionál. Méretes érintésérzékeny kijelzőjére egy tollal karcolhatjuk jegyzeteinket. Ha pedig komolyabb munkára fognánk, akkor elég kinyitni és már ott a billentyűzet.

Tábla PC
www.hp.hu
Ár: 180 000 Ft
8

OZZIO 5GB

Az Ozzio márkanevet nem hiszem, hogy sokan ismerték itthon. Bevallom én sem hallottam még róla soha. Ami miatt érdekes lehet számunkra, az a zenelejátszójuk, melyet feltűnően olcsón kínálnak. Az Ozzio összesen 5GB zenét képes elraktározni, mely körülbelül 1200 számnak felel meg. Külseje egész véletlenül hasonlít az iPod-ra, bár mentségükre legyen szólva, legalább fekete színben a piacra dobják. Ha egy nagyon olcsó, nagy kapacitású lejátszót keresel, akkor ezt kell beszerezned!

MP3-lejátszó
www.motherdigital.info
Ár: kb. 45 000 Ft
7.5

SONY CYBER-SHOT DSC-T33

Amikor a mobiltelefonok kamerája csődöt mond, akkor kell előkapni a Sony parányi digitális fényképezőjét. A meghökkentő 5,2 megapixeles értékével igencsak kiemelkedik a kisgépek közül. Az alig néhány grammos fémház egy méretes színes kijelzőt is tartalmaz, amelyen rögtön lecsekkolhatjuk a kattintott képeket. A minőségre nem lesz gond, nagyon szép, élénk színekkel dolgozik az optika. Ha pedig kedvünk tartja, akár videót is rögzíthetünk vele, ráadásul egész jó minőségben.

Digitális fényképezőgép
www.sony.com
Ár: kb. 90 000 Ft
9

Válasszunk fegyvereket!

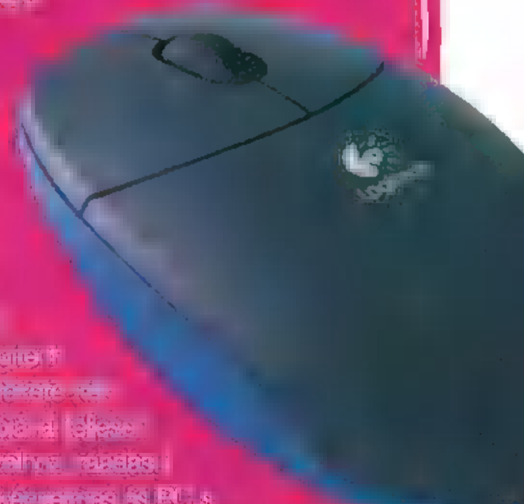
Amióta a rovat megalakult, lassan minden PC-s és konzolos kiegészítőről volt már szó. Egyet azonban kihagytunk, mégpedig az egeret. Elsősorban a stratégia és az FPS játékoknál fogjuk nagy hasznát venni egy rágcsálónak, legyen szó PC-ről, vagy konzolról egyaránt. Ne bénázzunk a kontrollerrel, lássuk inkább milyen egereket érdemes beújítani!

Logitech PS2 Optical Mouse

PS2 vezetékes egér

[illegible]

www.logitech.com



SmartJoy FRAG

Xbox egér/billentyű átalakító

[illegible]

www.smartjoy.com

Logitech MX1000

PC-s egér

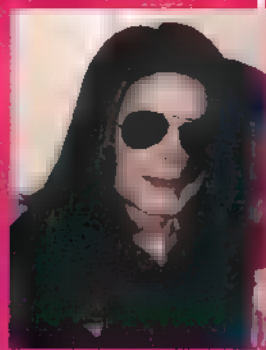
[illegible]

www.logitech.com

Hollywood házhoz jön

Michael Jackson

Interjú



Mint minden lapszámunkban, most is készültünk egy exkluzív interjúval. A mostani interjúalanyunk nem más, mint a nagy Michael Jackson, aki popsztár múltját háta mögött hagyva, filmes babérokra tör. A hétvégén az új Robotzsaru forgatásán jártunk, ahol Jackót „akció" közben is megfigyelhettük. Néhány kérdésünkre most választ kaptunk!

Aszpik: Miért vállaltad el a Robotzsaru főszerepét?

Jacko: [illegible]

Aszpik: Milyen érzés a legendás Robotzsaru bőrébe bújni?

Jacko: [illegible]

Aszpik: Oké, kösz! Inkább mesélj egy picit a forgatókönyvről. Mit lehet tudni róla?

Jacko: [illegible]

Aszpik: Lesznek extra fegyverek, kütyük a filmben?

Jacko: [illegible]

Aszpik: Jó, jó, de milyen extra érdekességek lesznek még a filmben?

Jacko: [illegible]

Aszpik: Értem, értem ezek szerint romantikus szál is van a filmben?

Jacko: [illegible]

PDD HELIX

Na ez az a kütyü, amivel garantáltan mindenki elégedett lenne. A PDD Helix a jelenlegi "csúcskütyü". Nehéz pontosan meghatározni, hogy mi is ez valójában, egy fura kialakítású mobil, ami támogatja a közeledő 3G rendszereket. Továbbá egy igen komoly 20 GB-os MP3 lejátszó is helyet kapott benne. Ráadásul elfelejthetjük a ócska 2-3 megapixeles fényképező gépeket is. A Helix 5 megapixeles képet tud készíteni, ami azért nem olyan rossz egy sportszelet méretű kütyütől!

Mobil-zenelejátszó-fényképező
www.pdd.co.uk
Ár: még nincs

9.5

LEVROVAT

ASZPIK VÁLASZOL
(ASZPIK@GAMEPRO.HU)

Balázs

Helló Aszpik! Nekem személy szerint nagyon bejön a GP, meg úgy az egész. Jó fej Sanyi is! Szeretnék ötletet adni, hogy mit kéne még a hitechbe tenni. Én szívesen olvasnék például Xbox töréstesztet! Mi a véleményed?

Aszpik: Elég sok levél jött a Ferrari töréstesztre is, de valamiért Proton még nem engedélyezte. De rajta vagyok az ügyön! Különben Xbox törésteszt nem rossz ötlet, esetleg nincs egy fölös Xboxod?

Levi

Szia Dr. Aszpik! Lehetne egy kérés, sóhaj, óhaj? És esetleg kettő? :) Nem szeretnél esetleg néha egy-két P******ic erősítőt berakni? De jó lenne, ha DVD lejátszókról és a DVD-írókról is írnátok. Esetleg valmi jó kis Hi-fi cuccosról?

Aszpik: Rövid leszek, nem, nem és nem. Nem tervezünk erősítő tesztet, sem hűtőgép bemutató,de még elektromos kenyérszeletelőt sem! Bár, most hogy mondom, kéne egy otthonra. Na, jó elgondolkozunk rajta. Egy átfogó kenyérszeletelő tesztet szívesen csinálnék.

Leleplesztük a Sliders titkát!

Hogyan építsünk csúszógépet pillanatok alatt

Mivel a női magazinokban is vannak női praktikák, fortélyok, úgy döntöttünk mi is útjára indítunk egy ilyen hasznos "Csináld magad!" rovatot, melyben saját készítésű kütyüket fogunk gyártani. Nem akartunk kezdetnek túl bonyolult dolgot csinálni, ezért Sanyi plazmatévé-ötletet most félretesszük, helyette bemelegítés gyanánt egy tér-dimenzió kapu megnyitására alkalmas csúszógépet fogunk építeni.

1. Meg nem erősített titkos forrásokból tudjuk, hogy a Sliders című filmben egy módosított Xbox kontrollert használnak térugrásra. Első lépésként tehát szerezzünk be egy ilyen távirányítót. SNES nem jó!

2. Vigyázat az utángyártott modelleknél felléphet az idő-deluxus interventillációs paradoxon és lehet, hogy egy doboz darálthúsként fog érkezni az utazó személy. Mindenképpen csak megbízható, "Made in China" felirattal ellátott változatot vegyünk!

3. A burkolat eltávolítását kezdjük meg, ellenőrizzük óvatosan a kondenzátorok szavatossági idejét. Egyesével keressünk rá mindegyikre szériaszám alapján a gyártó weboldalán, de a tajvani szerelőtelep munkásaival levélben is felvehetjük a kapcsolatot.

4. Nagyon fontos, hogy utazás előtt mindenképpen vegyünk pótelemeket, kettőt egy százasért. Továbbá, ha nem akarjuk meglátoganti a Zebulon bolygó lakosait nem árt betáplálni a pontos ország (+36) és bolygó (F) hívó kódot. Jó utazgatást!

5. Figyelem, és most jön a lényeg, amitől az egész működni fog. Tegyünk bele két ceruzaelemet, majd a D12-es forrasztást óvatosan kössük át a G235 majd tápláljuk be a pinkódot. Ez általában négy darab csillag.

Támadnak a mobilvírusok!

Helyzetjelentés a legelterjettebb vírusokról

Az ember alighogy sikeresen kiírtja a PC-jén hemzsegő ilyen-olyan vírusokat - feltelepítve hat és fél ezer vírusölő programot és megannyi spam szűrőt - máris újabb problémával találja magát szembe. Állítólag támadnak a mobilvírusok! Mi ennek alaposan utána jártunk és kiderítettük, kis hazánkban mennyire aktívak a mobil férgek.

A régi szép „ősidőkben" ez biztos nem történhetett volna meg, nem volt Bluetooth, meg semmi, a vírusok max kislemezen tudtak volna a telefonra kerülni. De ennek vége, az ilyen-olyan vezetéknélküli technológiáknak köszönhetően megnőtt annak a veszélye, hogy valaki személyes adatainkat böngéssze, esetleg a telefonon tárolt kamerás khmmm....privát felvételeinkhez hozzájusson. Az őrület egy éve kezdődött, mikor felreppent a hír az első mobil féregről. A Cabir névre keresztelt kártevő a Bluetooth-os mobilokat támadja meg és észrevétlenül megfertőzi kedvencünket anélkül, hogy bármi jelét adná. Szerencsére nem sok kárt okoz, újraindítás után néhány idegesítő hibaüzeneten kívül nem kell a telefon felrobbanására számítani. Ennél azért valamivel komolyabb problémát okozhat a Skull trójai program, mely egész egyszerűen használhatatlanná teszi a telefont és törli az összes adatot. Persze ez még csak a kezdet, a vírusok legújabb válfajai

már az életünkre is törhetnek.

Ha például egy Lexus LS430 vagy Landcruiser 100 típusú autónk áll a garázsban, akkor kezdhetünk félni. A vírus továbbfejlesztett változata ugyanis feljuthat a fedélzeti számítógépre illetve GPS helymeghatározó rendszerbe is, így könnyen megeshet, hogy az idegesítő hibaüzenetek baleseteket is okozhatnak. Mi rájöttünk a megoldásra, fájó szívvel ugyan, de a garázsban hagytuk Lexusunkat és Budapest csodás tömegközlekedésével járunk dolgozni.
Azonban minden hiába, a Commwarrior olyan elszánt vírus, hogy a buszon zötykölődve MMS-ben is megkaphatjuk. A telefonkönyvünkben szereplő telefonszámokra és e-mail címekre pályázik. Ezekre véletlenszerűen elkezd multimédiás üzeneteket, MMS-eket küldeni, így ha nem vesszük időben észre, kezdhetünk gondolkozni, vajon kinek adjuk el a lexusunkat, hogy be tudjuk fizetni a havi telefonszámlát.
Úgy gondoltuk, csinálunk egy rögtönzött felmérést, hogy megtudjuk: a hazai mobilvírusok vajon

tényleg akkora veszélyt jelentenek

mindennapjainkban, mint azt a szakemberek gondják? A tesztelési módszer a következő volt: a nagyon okos telefonunkon bekapcsoltuk a Bluetooth kapcsolatot és egy forgalmas helyen magasan a fejünk fölé tartva elkezdtünk lassan sétálgatni. Felszálltunk buszra, metróra, sőt még villamoson is teszteltünk. Kijelenthetjük tehát, hogy ezzel a módszerrel ugyan vírusokra nem sikerült rábukkanni, ellenben sikerült igen szoros barátságot kialakítani karszalagos barátainkkal. Mindenki megnyugodhat, elő lehet szedni a Lexusokat a garázsból!

A MOBIL SZEX VESZÉLYESEBB, MINT A VÍRUSOK

Nem olyan régen történt ez a [illegible] eset, mert arra enged következtetni, tényleg nem a mobilvírusok jelentik a legnagyobb veszélyt ránk nézve. Tennessee-ben például egy férfi a 65-ös úton békés autókázás közben létesített szexuális kapcsolatot saját mobiljával. Miközben éppen segített magán, az autó egyszer csak letért az útról és a közeli árokban kötött ki. A kiérkező rendőrök elmondása szerint a férfi mobiltelefonján pornográf felvételeket találtak, mely a baleset előtt került megtekintésre.

Mobil-rovat

Szoftverek

Oil Wars

Dzsoki a király

X-Files The Dertar

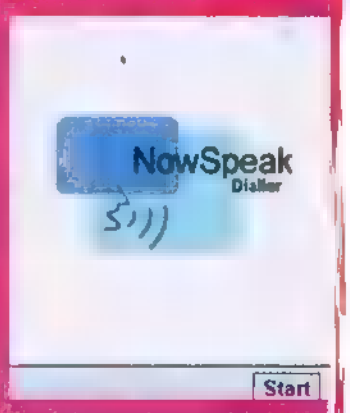
Poroljuk le az aktákat

Pizza Magnata

Pizza Tycoon mobilra

Now SpeakDialer

Tisztára, mint James Bond



Panasonic X300

Spielberg is így kezdte

A Panasonic mérnökei minden bizonnyal sok álmatlan éjszakát hánykolódtak az ágyukban, mire megálmodták az X300-ast. A teló nagy mutatványa ugyanis, hogy a kijelzőt ki lehet hajtani, pont úgy fog kinézni ettől ■ cucc, mint egy mini videokamera. Az oldalán található optika pedig ezt ■ érzetet csak erősíti! Alaposan rágyúrtak tehát a videó rögzítésre és ■ kép készítésre. De ezen kívül persze azt mondják tehet vele telefonálni is. Nem tudom én nem jutottam el odáig, de ■ dobozon rajta van. Ha be akarunk vágódni a fotószakkörre járó csajnál, akkor azt ajánlom inkább dugjuk el, mert ■ beépített VGA felbontású optikánál lassan a mekiben is jobb kamerával ellátott műanyag Disney figurát adnak ■ hepimil menühöz. Mondjuk legalább lesz mire hivatkozni, hogy miért kell kiadni majd az X300-as utódját. Addig meg tessék szépen dolgozni még ezen ■ telefonon, mert ■ így telefonáláson kívül tényleg csak bohóckodásra jó!

www.panasonic.com
Ár: 90 000 Ft
6.5

IBIZ Virtual Keyboard

Lézeres billentyűzet

Bizonyára sokan megirigyelték már a szombat esti "megahiperszuperpremier" filmekben látható megannyi kütyüt. Nem, itt most nem Dolph Lundgren "midnekinek kiosztok egy gyolyót" típusú filmekre gondolok és nem is a Walker ■ Texasi Kopóra. A szupertitkos világmegmentős filmekre, amiben mindenféle fura kütyü van. Na ez ■ mobil kiegészítő egy ilyen filmben lazán megálliná a helyét. A kis szerkezet egy teljes billentyűzetet képes ■ asztal síkjára vetíteni. A lézeres letapogató optikája pedig pontosan megmondja, hogy melyik billentyűt nyomtuk le. Többet nem kell aggódni a kilöttyentett kóla miatt, tuti nem fog ártani az asztallapnak. Jó, mi?

www.ibiz.com
Ár: 30 000 Ft
8

KIEGÉSZÍTŐ AJÁNLÓ

Nokia 9300

Lefogyott a féltégla

Az előző számban bemutatott 9500-as komunikátor legfiatalabb rokona végre nem kelti a féltégla-érzetet, bár méreteit tekintve még így is nagyobb, mint egy átlagos mobil. Sebaj, cserébe kapunk viszont egy széthajtható okostelefont, amely ugyan nem fog magától bevásárolni menni és barátnőnknek sem rendel automatikusan virágot nőnapra, de legalább az irodai alkalmazásokban nagyon ott van. A kommunikátort szétnyitva egy komplett mini PC áll a rendelkezésünkre. Ha kedvünk tartja, akár emailezhetünk, videót nézhetünk, MP3-at hallgathatunk, böngészhetünk a neten, vagy éppen szöveges és táblázat dokumentumokat hozhatunk létre. Nincs ■ nagyobb kaland, mint egy ilyen gépen komoly Excel fájlokat szerkeszteni. A teló nagyon szépre sikerült minőségi darab. Kár, hogy a manapság kötelező kamerát kispórolták! Ez bizony szarvashiba a Nokiától, amikor már szinte az elektromos fogkefémmel ■ lehet hat megapixeles képet készíteni.

www.nokia.com
Ár: kb. 130 000 Ft
7.5

Micsoda világ!

2012-től nem lesz kábeltévé

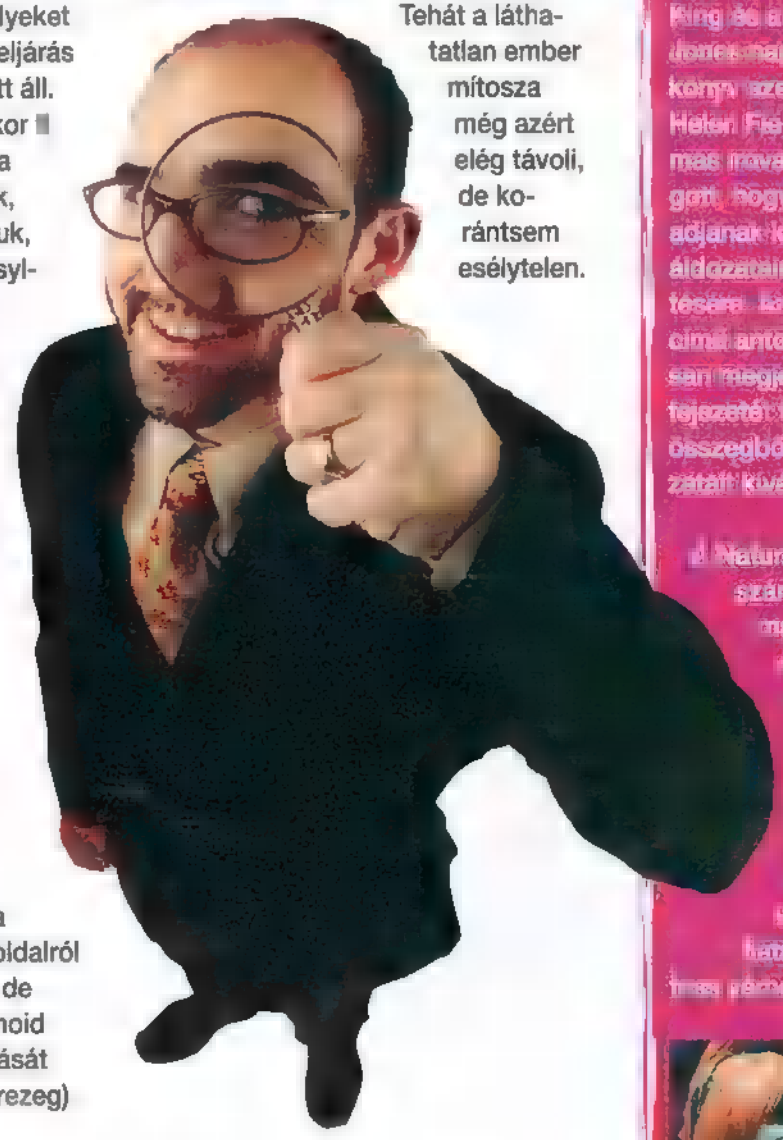
A földfelszíni digitális televízió műsorszórás (DVB-T) a jelenlegi analóg műsorszóráshoz képest lényegesen nagyobb műsorválasztékot és sokkal jobb [illegible]nőséget produkál, ezért nem csoda, hogy 2012-ben a tervek szerint az egész országot erre a tendszerre kívánják átállítani. A terveket a kormány is elfogadta március elején, ami nagy valószínűséggel azt jelenti, hogy hét év múlva már nem lesz kábeltévés műsorszolgáltatás, hanem az egből kapjuk majd az áldást. Szakértők szerint az gazdasági fellendülést is hoz, mások csak a 24 órás Cartoon Network-nek örülnek.

Tudományos kísérlet a fekvés?

Tudományos kísérlet a fekvés? Az ESA és a NASA kemény fába vágta a fejszéjét, nőket fektet le több héten keresztül. Persze rossz az, aki rosszra gondol, itt most a tartós súlytalanság nőkre gyakorolt hatását vizsgálják. A hölgyek önként jelentkeztek Európa több országából, és a dolguk az lesz, hogy két hónapon keresztül ágyban maradnak. Ráadásul úgy, hogy a fejük hat fokkal lejjebb van, mint a lábuk. Felkelniük nem szabad, az evés zubanyozás is fekvő helyzetben tö[illegible]pzelni, hogyan. Ha ezzel pénzt is lehet keresni, akkor a kórosan lusta emberek megtalálták az álommunkájukat.

Jön a láthatatlan ember!

A Pennsylvaniai Egyetem két legnagyobb nevű kutatója, Andrea Alù és Nader Engheta szerint sikerült felfedezni egy teljesen új módszert, amelynek segítségével elkerülhető [illegible] fény visszaverődése, és elnyelődése, vagyis [illegible] dolgokat láthatatlanná tehetünk. Ezt jelenleg még csak olyan mikroszkopikus méretű tárgyakra lehet alkalmazni, amelyeket amúgy sem láthatunk, de az eljárás valószínűleg komoly jövő előtt áll. Ha figyeltetek fizika órán, akkor [illegible] is tudjátok, hogy azért látjuk a dolgokat olyannak, amilyenek, mert [illegible] fény visszaverődik róluk, formájuktól függően. A Pennsylvaniai Egyetem kutatói [illegible] jutottak, hogy ha sikerül meggátolni [illegible] fény szóródását és [illegible] adott tárgy [illegible] nyelné el a fényt, akkor az bizony láthatatlan lenne az emberi szem számára. A tudósok egy úgynevezett „plazmoidpajzs" segítségével oldották meg ezt, azonban sok probléma még továbbra is megmaradt. Az eddigi elképzelések [illegible] kaméleon-elvet követték, vagyis azt próbálták elérni, hogy az adott tárgy a környezete színeit és formáit tükrözze, Andrea Alù és Nader Engheta eljárása azonban eleve más oldalról közelítette meg a problémát, de nem tökéletesen. Bár a plazmoid felülete elfojtja a fény szóródását (mivel [illegible] fény hullámhosszán rezeg) ahhoz, hogy egy tárgyat tökéletesen elrejtsen, annak minden felületén be kellene állítani ezt a pajzsot, és csak előre meghatározott fényviszonyok mellett működne. Mindenestre több szakértő is jelezte, hogy érdemes a felfedezéssel a továbbiakban foglalkozni, hiszen korszakalkotó ötletről van szó, ami még sokáig fejlődhet. Tehát a láthatatlan ember mítosza még azért elég távoli, de korántsem esélytelen.



Újabb érvek a vörösbor mellett

Félreértés ne essék, nem az italozás művészetére kívánjuk rávezetni [illegible] fiatalságot, de azért kétségtelenül érdekes hír, hogy [illegible] Ohioi Egyetem legújabb kutatásai szerint a vörösborban található egyik fontos összetevő direkt hatással van [illegible] szívsejtekre, és [illegible] szívizomzat kóros megkeményedését is meggátolja. Magas vérnyomás vagy a szívelégtelenség esetén erre elég nagy esély van, tehát a vörösbor fogyasztása komoly segítség lehet ezen a téren. A vörösborban természetes módon megtalálható rezveratrol nevű molekula pontosan a „csodaszer" amely segíthet, de ehhez nem elég a csatos üvegű tablettás lőre, ehhez tényleg bort kell venni. Tehát aki öt literes kannás bort cipel [illegible] buliba, hogy megjött a gyógyszer, az valószínűleg csak viccel.

[illegible] is magertúk! A Microsoft [illegible] és vezető szoftvertervező [illegible] Gates Anglia lovagja lett [illegible]dik Erzsébet angol királynő [illegible]pta meg a kitüntető címet. A lovagrend mottója egyébként: „Istenért és a birodalomért". Csak meg az nem tiszta, hogy pontosan kinek is a birodalomáért?

Nick Hornby, Stephen King King és a Bridget Jones naplója című könyv szerzője, Helen Fielding több más írával összefogott, hogy könyvet adjanak ki a cunami áldozatainak megsegítésére. Az „Új kezdetek" című antológia a 16 író hamarosan megjelenő új könyvének első fejezetét tartalmazza, a befolyt összegből pedig a cunami áldozatait kívánják segíteni.

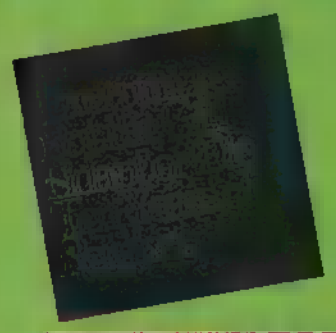
A Nature magazin legutóbbi számában publikált tanulmány szerint a vérben rejlik a fiatalság forrása, vagyis az idős vér az, ami miatt csökken a test regeneráló képessége - ezt kísérletek is bizonyították. Lehet, hogy a vámpírok azért olyan hatalósak, mert mindig [illegible] vérhez jutnak?

Japánban két csillagvizsgáló intézet a kormány támogatásával fogott össze, hogy földönkívüliek után kutasson. A két teleszkóp arra a Hidra-csillagképhez közeli területre fókuszál, ahol amerikai kutatók 1988-ban már találtak rádióhullámokat, és a kutatók szerint nagy esély van rá, hogy az univerzumban idegen létformákkal találkozhatnak. Csak nehogy a fekete öltönyösök is arra járjanak.

MUSIQ

50 CENT
THE MASSACRE

★★☆☆☆

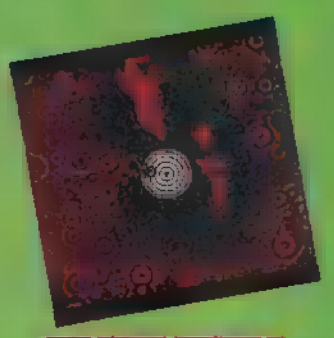


EVERYTHING BUT THE GIRL
ADAPT OR DIE

★★★★☆

SOUNDBITE
THE HEART IS A LONELY HUNTER

★★★★☆



THIEVERY CORPORATION
DJ'S MIX GAME

★★★★½

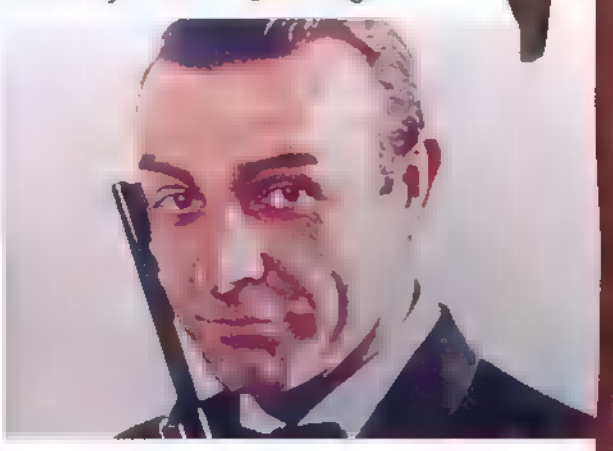
SZŐRÖZÉS

Penelope Cruz, ■ csodaszép spanyol színésznő legutóbbi filmjéhez rengeteg szőrt növesztett. A kellékesek és maszkmesterek bánatára abbahagyta a beretválást és hagyta, hogy ■ szőr csimbókokban megjelenjen minden hajlatban és nagyobb bőrfelületen. Természetesen egy szerep hiteles eljátszásához mindent meg ■■ tenni, de csak reménykedni tudok, hogy nem hozzák divatba. Az orvosok biztos elítélnek, ha azt mondom, hogy szőrre nem nagyon van szükségünk, de akkor sem tudom a szép nők és ■ szőr párosítását elképzelni. A hideg ráz...

ÖREG IS, HANGOS IS

HOGY MIK VANNAK

Sir Sean Conneryt 15 millió fontra perelték csendháborítás miatt Az egykori James Bond fia lakásának renoválására költözött be, de alkalmi szomszédjai nem tudták elviselni ■ terhelést, sőt még esztétikailag is bántalmazta őket, amikor fürdőköpenyben nyitott ajtót - még csak meg sem fésülködött - a csöndre vágyó Sultan család valamely tagjának. Állításuk szerint minden földi gonoszság megfertőzte őket: csöpögő csapok, falrombolás, patkányok, üvöltő zene. Sőt az eddig ■ világ legszexibb élő férfiának kikiáltott Sir Sean szerintük már korántsem olyan sármos, mint régen volt, inkább egy mocskos szájú, rosszindulatú, kövér öregember. A vádakra a színész nemes egyszerűséggel csak annyit mondott: „nevetséges".



CSAJOK VAGY AUTÓK

A friss Oscar-győztes Jamie Foxx szerint ■ nők olyanok mint az autók. Ha van egy jó kocsid egy ideig tetszik, de aztán látsz egy még jobbat, újabbat és ■ régit beteszed ■ garázsba, vagy elpasszolod. Utóbbi kijelentéséhez azért hozzáfűzte, hogy vannak olyan egyedi darabok is, amik egy életen át elkísérnek. Ő egy ilyet keres éppen (nőt vagy autót?) és nem titkolta, hogy egyszer már sikerült öt nővel egy ágyban landolnia, de csak ■ TV-t nézték. Engem meg Ferinek hívnak!

HAMUPOPÓKA VS HÓKEFÉLKE

Pamela Szilikonprotkó egyszer s mindenkorra kikampányolta magát a vegetáriánus életmód mellett, jelenleg teste rajzfilmesítéséhez adja nevét, hangját, és unalomig szabdalt vonalait. Az amerikai Spike TV-n sugárzott, egy szezont érthetetlen mód már megélt Stripperella főhősnője este oszloplotyó, késő éjjel szuperhősnő. Az világos, hogy Pamela marketingesei jónak látják rajzfilm segítségével sugalmazni Anderson merő testének időtlen kikezdhetetlenségét, de hogy a Pókembert megalkotó Stan Lee-nek nevét, és szakértelmét kellett adnia ehhez, azért az: kínos. A sorozat egyébként nem olyan rossz, mintha kétszer olyan rossz lenne. Pam rajzfilm-alteregója csont nélkül alázza a gazdatest felejtendő képernyőjelenlétét, így fotelből történő nyálcsurgatásban járatos nézőnek érdemes szert tennie a napokban megjelent DVD változatra. A többiek röhögjenek velünk.

OSTOBASÁG, AGRESSZIÓ, GAZDAGSÁG = KOKAIN

Naomi Campbell egy amerikai TV csatorna műsorában kijelentette, hogy az utóbbi jónéhány évben tanúsított elviselhetetlen, kiállhatatlan, goromba és agresszív viselkedéséért a kokain felelős. A most 34 éves topmodell állítása szerint 10 éve él a szerrel, ami szerinte is egy gonosz találmány, de felszippantás után kifejezetten magabiztosnak és pótolhatatlannak érzi magát, habár a kedvesség teljesen eltűnik belőle. Gondolom mi marad meg belül ilyen hosszú függőség után. Gyorsan hozzátette, hogy sikeresen leszokott, de még jár anonim önsegítő csoportfoglalkozásokra. Robin Williams egyszer megjegyezte „Isten a kokainon keresztül közli veled, hogy túl sok pénzt keresel." Ennyi hülyét...

ALI

AMERIKAI ÉLETRAJZI DRÁMA, 159 PERC

Cassius Clay, ismertebb nevén Muhamad Ali a múlt század egyik legnépszerűbb és talán legjobb bokszolója volt. A nemsokára DVD-n is megjelenő életrajzi alkotásban Will Smith személyesíti meg, aki a film elkészítése során nagyon szoros barátságba került a túlméretezett világbajnoki övek tulajdonosával. A filmben rengeteg nagyon jól megrendezett meccs van, de nem ezek a hangsúlyos részek. Ali élete – ez számomra is nagy meglepetés volt – tele volt olyan eseményekkel, amik néha teljesen elhomályosították a magát a sportot. Hiányos történelmi ismeretekkel rendelkezőknek elárulom, hogy abban az időben az államokban az afrikai-amerikaiak polgárjogi harcuk legjelentősebb időszakát élték. Azoknak nem ajánlom, akik egy izzadós Rocky remake-re vagy egy elmebeteg komédiára vágynak, sőt azokat is el kell keserítsem, akik jól akarnak szórakozni. Ez egy komoly film, jó színészekkel, tűrhetően jó rendezéssel (mert néha azért leül egy kicsit). Ja és nagyon hosszú...

FILMZ

ÁTOK

AMERIKAI, NÉMET, JAPÁN HORRORFILM 96 PERC

Őszintén bevallom, szeretem a japánokat. Sokan vannak és meglepően kreatívak, bár amióta ott is gyorsétteremekbe járnak, kezdenek randák és kövérek lenni. Ja, a film. Klasszikus horror egy elátkozott házba érkező amerikai lányról és a házban kísértő, eszement haraggal gyilkolászó, már egy ideje halott lényről, aki mindenkit lemészárol, aki a házba beteszi a lábát. Részben A Kör alkotói és komoly japán horroros arcok jegyzik a filmet, ami elég jó ajánlólevél. A film erős keleti behatással és már ismert módszerekkel hozza ránk a néma sikolyokat. Rémisztően kellemetlen élmény. A történet kissé sekélyesnek tűnhet, de kit érdekel. A minőségien fenntartott rettegés és félelem, mindent más emberi érzést kiirt belőled és garantáltan durva rémálmaid lesznek.

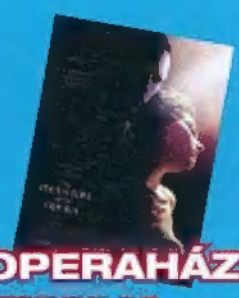
★★★★☆

AMERIKAI KOMMANDÓ

AMERIKAI, VÍGJÁTÉK 115 PERC

A South Park alkotógárdája nekilátott és valami olyan hihetetlenül gagyi komolyságot csinált. Ez egy profi bábfilm, amiben annyira hülyére vesznek mindenkit, amennyire csak lehetséges. A sztori egy amerikai terrorista-elhárító csoport harcáról szól, azzal a kis bibivel, hogy a film elején csúnyán agyonlőtt főhős helyére egy AIDS-ről szóló musicalből szereznek új tagot (mi van?) hogy kiirtsák az arab, északkoreai, satöbbi országokból Kim-Jong Il vezetésével szervezett globális terrorszervezetet. Mindezt marionett bábukkal előadva. Hihetetlenül ostoba film, annyi poénnal telezsúfolva, hogy a kényelmes fotelből a földre zuhantam a megállás nélküli röhögéstől. A poénokat nem lövöm le. Tessék megnézni, bár a mozik nem nagyon játszák, de tessék „megoldani" valahogy (mozi vezetőségéhez petíció, éhségsztrájk) *(A hányás a legjobb, a hányás!!! – Dr. Spock).*

★★★★★



AZ OPERAHÁZ FANTOMJA

AMERIKAI-BRIT DRÁMA, MUSICAL 143 PERC

Az Operaház fantomja 2004 amerikai-brit dráma, musical 143 perc Örökérvényű történet szerelemről, gyűlöletről, szerelemről, halálról. A story nem túl bonyolult. Címszavakban: Párizs, operaház, gyönyörű és tehetséges primadonna, segítőkész szörnyszülött, fiatal nemes, szerelmi háromszög, probléma... Dióhéjban ennyi. A méltán híres Andrew Lloyd Webber által eredetileg színpadra szerzett musicalnek nem ez az első megfilmesítése és szerintem nem is ez a legjobb, de aki nem hajlandó operába járni annak ez a változat is tökéletesen megteszi. Zenés filmetől nem várok sokat, mert a „Muzsika hangjánál" már megcsömörlöttem. A zene ellenben nagyon jó és szerzőhöz méltó (tamtamtamtam tararam tamtamtamtam...). Érzékeny, néha könnyező olvasóinknak kötelező.

★★☆☆☆

CONSTANTINE

ANGOL-ÍR AKCIÓ-FANTASY 127 PERC

A sátánizmusról, a Pokolról, illetve az angyalok és démonok Földön is folyó harcáról szól ez film, melynek főszereplője egy halálos tüdőrákban szenvedő démonvadász, Constantine. A főszereplő Keanu Reeves egész frankót alakit Constantine szerepében – szerencsére sikerült levetkőznie a Mátrixos allűrjeit, mert idegesítő lett volt, ha itt is Neot játszik, de hálistennek nem tesz ilyet. A film határozott előnye, hogy hangulatát és stílusvilágát sikerült nagyon királyul eltalálni a rendezőnek. A sztori is összességében megáll a lábán, de azért időnként kicsit leülnek az események, illetve nem elég logikus egy-két történés. Az apró malőrök ellenére egy igazán izgalmas és érdekes horror thrillerrel van dolgunk, amit szerintem vétek kihagyni a műfaj rajongóinak.

★★★★☆

Április 1-én a GamePro-ban

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN

Néhány jó ember kis helyen – és sok gonosz. Egy profi csapat élén kell szembeszállnod a terroristákkal, olyan helyzetekben, ahol villámgyorsan kell taktikai döntéseket hoznod és nincs időd töprengeni. Ha későn vagy rosszul döntesz, az embereid életébe és sajátodba kerülhet... Ki kell tapasztalnod a csapatirányítást és megfelelő taktikával kell ellensúlyoznod ellenfeleid létszámbeli fölényét. Igazi kihívásnak hangzik? Az is. Következő számunkban beszámolunk róla, hogy nekünk sikerült-e, illetve hogy érdemes-e Neked is belevágni a kalandba.

The Bard's Tale

Ezer éve volt egy játék, amire már csak olyan öregek emlékeznek, mint mi. Az volt a címe, hogy Bard's Tale és nagyon szerettük. Most újra itt van, egy humoros RPG-akciójáték formájában: konzolon már megjelent, de végre a PC-sek is beszállhatnak. Elő a bárdot, bárd!

Devil May Cry

A PlayStation egyik legismertebb kultjátéka hosszabb kihagyás után folytatja ott, ahol abbahagyta, illetve időben kicsit még előbb is. Nem baj, a halovány második rész után ez végre igazi hentfesztiválnak ígérkezik. Dante kipihente magát és ezerrel osztja a démonokat.

Minden jó, ha jó a vége

GamePro

Több mint játék **2005. március 18.**

Szerkeszti a szerkesztőbizottság,
kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
Postacím: 1374 Bp. 5, Pf. 578.
Felelős kiadó: Biró István (ibiro@idg.hu)
Internet: www.idg.hu

Munkatársak:
42 (42@gamepro.hu)
Aszpik (aszpik@gamepro.hu)
Baskerville (baskerville@gamepro.hu)
Bob (bob@gamepro.hu)
Bobek (bobek@gamepro.hu)
Dr. Proton (proton@gamepro.hu)
Kis Lebowski (hp@gamepro.hu)
Larry Dam (larrydam@gamepro.hu)
Lucy Fair (lucyfair@gamepro.hu)
Dr. Spock (drspock@gamepro.hu)
Sanyi Chiba (sanyichiba@gamepro.hu)
Silent Bill (bill@gamepro.hu)

Szerkesztőség:
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
Postacím: 1374 Bp. 5, Pf. 578.
Telefon: 577-4300, telefax: 266-4343
Internet: www.gamepro.hu

A szerkesztőség a kéziratokat lehetőség szerint gondozza, eteti és rendszeresen leporolja, de nem őrzi meg a végtelenségig, legfőképp pedig nem küldi vissza. Továbbá. A GamePro-ban megjelenő valamennyi cikket, képet, táblázatot, rajzolt nyuszit, miegyebet védi a szerzői jog. Bármiféle másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk csak a kiadó előzetes engedélyével történhet. Aki enélkül teszi, nem jó arc. Sőt, még a gatyát is lepereljük róla.

Hirdetésfelvétel:
Hirdetési igazgató: Poór Rozi (rpoor@idg.hu)
Kereskedelmi asszisztens: Bohn Andrea (abohn@idg.hu)
Telefon: 577-4316, fax: 266-4274
Médiaajánlatok: idg.hu/media
E-mail: keriroda@idg.hu

Terjesztés és ügyfélszolgálat
Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika
(mbabinecz@idg.hu)
Telefon: 577-4301, fax: 266-4343
MediaShop: mediashop.idg.hu
E-mail cím: terjesztes@idg.hu

Terjesztés:
A lapot a HÍRKER Rt., a LAPKER Rt. és alternatív terjesztők terjesztik, de megvásárolható újságárusoknál is. Ára: 298 Ft
Megjelenik minden hónap első és harmadik péntekén.

Nyomás és kötészet: Origo Print Kft.
Ügyvezető igazgató: Bánáti László
(origo@origoprint.hu)
Telefon: 06 23-887-544
Fax: 06 23-887-540
E-mail cím: origoprint@origoprint.hu

Szenzáció! Folytatásos romantikus regény a GamePro imresszumában!

...berontott Armani Regulariano, a környék legnagyobb kávéültetvényese, Jean-Luc apjának egykori barátja.
- Armani! – sikkantott Maria, de a férfi egyetlen kézmozdulattal elhallgattatta és merőn Jean-Lucre nézett: „Todo lo arriba descrito se financiará de donaciones..." *(folytatjuk)*

www.telefonlogo.hu

TRUE-TONE EFFEKTEK, MMS, JAVA SMS SZÁM:

06-90-629-100

ÍGY RENDELJ!: 1. Küldd el a kiválasztott csengőhang/kép/JAVA játék* kódját 2. csatlakozz rá a megkapott wap linkre, könyvjelzőre v. wap-push üzenetre 3. mentsd le a csengőhangot/képet/JAVA játékot* a telefonodba.

Ügyfélszolgálat: A.H. KFT (06-1) 266-5756

MMS-képek az összes arra alkalmas Mobilra!

EFFEKT	KÓD
Szellentés	GS50011
Török	GS50012
Síráy	GS50013
Trabant	GS50019
Sakál	GS50016
Vonat	GS50017
Oreg telefon	GS50018
Csámcsogás	GS50007

EFFEKT	KÓD
Mac Mac	GS50005
Géppegyver	GS50006
Macska	GS50014
Baba nevetés	GS50015
Auto-Motor	GS50008
Tehén2	GS50009
Ló	GS50010
Orgazmus	GS50000

EFFEKT	KÓD
Tehén	GS50001
Fogkefe	GS50002
Ding-Dong	GS50003
Donald kacsa	GS50004
Holló	GS50020
Kakas	GS50021
Autó	GS50022

TOP JAVA

Alpha Girls

Az a célod hogy több pontot szerezz mint az ellenfeled és így zálátást nyersz egy tüzes lány rejtett titkaiba.

GS601055

Alpha Alien

A játék célja hogy több pontot elérj mint az ellenséged, aki egy földönkívüli. A zöld pontok plusz neked, a piros pedig mínusz, vízszintesen és függőlegesen is lőhetsz.

GS601056

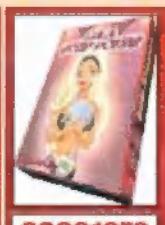
ALPHA GIRLS, ALPHA ALIEN:

NOKIA:3100,3200,3300,3300AM,3600,3650,3660,5100,6100,6200,6220,6610,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7650,Ngage Motorola:V300,V400,V500,V600 ,Samsung:E100,Sharp:T610,T616,T618,Z600,Sagem:myV65

Kontor Dance Quiz

Bizonyítsd be hogy jó a zenei ízlésed és játsz a Kontor zenei quizzel. Tedd próbára minden tudásod és válaszd ki a helyes választ több közül.

GS601064



Lula Strip Poker

Ideges, feszült és fáradt vagy? Vetkőztesd le Lulát egy jó pókerpartyban és gondoskodj róla hogy minden ruha lekerüljön!

GS601072

KONTOR DANCE QUIZ, LULA STRIP POKER:

Nokia:
3100,3200,3300,3600,3650,3660,5100,6100,6200,6220,6230,6600,6610,6800 ,6810,6820,7200,7210,7250,7650,Ngage,

Warrior Kitten Shizuka

Ha a Shizuka lányt elragadja a vérmérséklete, párbajra változik. Küzdd át magad tizenkét szinten és kérj tanácsot nagymamától.Ha elöved a célod visszaválaszthatsz!

GS601066

BMW 1 Challenge

10 különböző pályán haladhatsz a legújabb BMW-vel. Versenyezz az idővel és más versenyzőkkel is! Válaszáphó autóban és pályán haladhatsz!

GS601071

WARRIOR KITTEN SHIZUKA, BMW 1 CHALLENGE:

Nokia:3100,3200,3300,3510i,3520,3530,3560,3586i3595,3600,3650,3660,510 0,6100,6200,6220,6610,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7650,8910iNgage,

Air Adrenalin

Ülj be a hard bombázó repülőgép fülkéjébe és küzd egy állig felszerelt terrorista csapat ellen a tenger felett. Ha tisztán landolsz a szigeten, üzemanyagot és muníciót kaphatsz.

GS601052

DSA Blutrache

Almada fővárosában Punában uralkodik a vérbosszú. Sorozatosan gyilkosságok történnek. Szemtanú leszel és nyomozni kezdesz. Vajon mit jelenthet a rítka és titokzatos sárkány amulett a kezedben?

GS601054

AIR ADRENALIN, DSA BLUTRACHE:

Nokia:3100,3200,3300,3300am,3510i,3520,3530,3560,3586i,3586i,3595,360 0,3650,5100,6100,6220,6230,6610,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7650,89 10i,Ngage
Siemens:C65,C66,CX65,M65,S55,S56,S57,SL55,SL56,Motorola:C370,C450,C550, C650,E380,V180,V220,V300,V400,V500,V525,V600,Samsung:E700,X100,Sharp: GX10,GX10i,Sony E.:T610,T616,T618,T630,Z1010,Z600

AlienWarfare

A távoli jövőben Galeran Városát szétrombolta egy meteor. Te az EHS különleges osztag tagja vagy akit kirúgtak mert ellenkezett a felettesével. High-tech fegyverzettel vated magad harcba!

GS601067

Demon Curse

Ne avatkozz a varázslók dolgaiba! A legvadabb rémálmaid fognak üldözni,mindenhol bűvölet és varázslat. Találd meg a helyed és mutasd elétbe!

GS601069

ALIEN WARFARE, DEMON CURSE:

Nokia:3100,3200,3300,3510i,3520,3530,3560,3586i,3595,3600,3650,3660,51 00,6100,6200,6220,6230,6600,6610,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7650,8 910i,Siemens:CX65,M65,S55,S56,S57,SL55,SL56,Motorola:C370,C450,C550,E38 0,V180,V220,V300,V400,V500,V525,V600,Sharp:GX10,GX10i,Sony:T610,T616,T 618,T630,Z1010,Z600, Sagem: myV65

Varriors of the Lion

Csatlakozz az Oroszlánlovagokhoz és élj át izgalmas csatákat a mobilodon! Építs tábort és képezd ki a hadsereged! Majd győzd le az ellenséged.

GS601058

Crystal Hunters

Menj Kveliannel és Brainnel az elvilág labirintusaiba és találd meg a kristályt! De vigyázz mert csapdák és veszélyek leselkednek rád! Kerüld el őket és erassd le a sikert!

GS601062

WARRIORS OF THE LION, CRYSTAL HUNTERS:

Nokia:3100,3200,3300,3300AM,3510i,3520,3530,3560,3586i,3595,3600,3650 ,3660,5100,6100,6200,6220,6230,6600,6610,6800,6810,6820,7200,7210,725 0,8910i,Ngage
Siemens:S55,S56,S57,Motorola:V300,V400,V500,V525,V600Samsung:C100,E70 0,Sharp: GX10,GX10i Sony E.:T610,T616,T618,T630,Z1010,Z600,Sagem:myV65

Dangerous Heredity

Aldírtad az örökség átvételét és most egy hihetetlen utazás vár rád! Egy olyan kísérővel akiről nem is álmodtál. Tűzön, vízen és életveszélyen át haladsz!

GS601079

Jordan Uncovered

A gyönyörű angol szépség Katie Jordan egy időközi zsinában ragadt és csak te mentheted meg. Számít rád és meg kell tanuld mindent hogy kiszabadítsd.

GS601082

DANGEROUS HEREDITY, JORDAN UNCOVERED:

Nokia:3100,3200,3300,3510i,3520,3530,3560,3586i,3595,3600,3660,5100,5140,610 0,6200,6220,6230,6600,6610,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7600,7650,8910i,Nga ge, Siemens:
C65,C66,CX65,M55,M56,M65,MC60,S55,S56,S57,SL55,SL56,Motorola:C370,C450,C550, C650,E380,V180,V220,V300,V400,V500,V525,V600,Samsung:E100,E700,Z100,Sharp:G X10,GX10i,GX20,GX22 Sony E.:P800,P802,P900,T610,T616,T618,T630,Z1010,Z600,Sagem:myV65,Panasonic:X60,

Sacred

Sacred megmutat egy titokkal teli és fantasztikus ásítalóigai világot! Harcok, missziók és történelem! Élé át

GS601075

Pamela Anderson

Pamelát bezárták egy cellába, várja a dicső hajnakot aki kimenti! Bontsd le a falakat és szabadítsd ki őt! Különleges jutalma! kapsz érte tőle!

GS601077

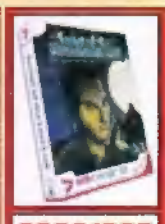
GSCRED, PAMELA ANDERSON:

Nokia:3100,3200,3300,3510i,3520,3530,3560,3586i,3595,3600,3650,3660,5100,610 0,6200,6220,6230,6600,6610,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7600,7650,8910i,Ngage,Siemens:C65,C66,S55,S56,S57,SL55,SL56,SX1
Motorola:C650,V180,V220,V300,V400,V500,V525,V600,
Samsung:E100,E700,Z100,Sharp:GX10,GX10i,GX20,GX22,Sony:P800,P802,P900,T610, T616,T618,T630,Z1010,Z600,

Dragon Dreams

Segíts Fleepek a kicsi sárkánynak hogy megtalálja az ábrándozó gyémántokat! Gyűjts közben tárgyakat amivel biztosítod az útját!

GS601063



Secret Of The Lost Link

Dr. Davis az antropológia tudósa, kalandos élményeket élhetsz át vele, dél - Amerikába is eljutsz. Keresd vele az evolúció hiányzó láncszemet!

GS601065

DRAGON DREAMS, SECRET OF THE LOST LINK:

Nokia:3100,3200,3300,3510i,3520,3530,3560,3586i,3595,3600,3650,5100,61 00,6200,
6230,6600,6610,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7650,8910i,Ngage,Siemens: C65,C66,Motorola:C370,C450,C550,C650,E380,V300,V400,V500,V600,Samsung: E100,E700, Sharp:GX10,GX10i Sony E.:T610,T616,T618,Sagem:MY V65

SZAVAZZ TE IS AZ ÉV KEDVENCÉRE!

Idén ismét a Te szavazatod alapján adjuk át az Év külföldi és magyar kedvencének a VOXCar™-díjat!
Az év külföldi és magyar kedvence kategóriákban arra a külföldi színésznőre, színészre, filmkészítőre valamint arra a Magyarországon született és hazánkban dolgozó színésznőre, színészre, filmkészítőre szavazhatsz, aki a legemlékezetesebb pillanatokat szerezte Neked a 2004. májustól 2005. áprilisig terjedő időszakban bemutatott mozifilmekben.

A kedvenceidre szavazni a VOX-online®-on /www.vox.hu/, a VOX mozivonal™-on /06-30-30-30-869/ lehet. Minden szavazó sorsoláson vesz részt, ahol filmes ajándékcsomagokat vagy belépőt nyerhet az ötödik VOXCar™-díjátadó gálára.

Beküldési határidő: 2005 április 15.

VOX mozimagazin

06 (30) 30 30 VOX

VOX ONLINE

FIAT

VOXCar™ 2005

Logitech 576 www.576.hu Btech Innovation Technology SONY automex Multimedia Rádió Danubius